

МТОГ

MORE THAN ONE GAME

#2 МАРТ

РЕЦЕНЗИИ

ANRUFEN ONLINE
WOLFSTEIN RPG
GISH
R.U.S.H.
BONCE BOING VOYAGE
PARIS NIGHTS
AGE OF HEROES: ONLINE
ONE

ПРЕВЬЮ

BIOSHOCK MOBILE
METAL GEAR SOLID TOUCH
TERMINATOR: SALVATION
TEXAS HOLD'EM POKER 0
DEXTER
SMART KART RACING
DEREK JETER PRO BASEBALL

GALAXY ON FIRE 2

+КОДЫ, НОВОСТИ И ДР.



ОКУНИСЬ В МИР МОБИЛЬНЫХ ИГР

РедакцияЕгор „YourDestiny” Толстой
главный редакторАлексей „rayman(” Савочкин
зам главного редактора**Дизайн**

Александр _-“||_

Гл. дизайнер PDF-версии

Алексей „rayman(” Савочкин
дизайнер PDF-версииРоман „Alerif” Савин
дизайнер Flash-версии**Поддержка сайта**
hobbit19_**Связь с редакцией**

q@mtog.ru

Егор Толстой

alexey.savochkin@mtog.ru

Алексей Савочкин

dedalerif@gmail.com

Роман Савин

Журналисты

Егор YourDestiny Толстой

Алексей rayman(Савочкин

Роман Alerif Савин

Сергей Lakor Ялин

Антон RazeR Трунин

Александр _-“||_

Максим FaLLOuT_mAn_))) Иванов

Богдан Безпалый

Владимир [RaZoR] Патрикеев

Григорий Tem Джупин

Юрий MeRfeS Иплевич

Мобильная версия

Сергей BlackFan Бобров

Дмитрий DIM2N Богданов

Рад снова приветствовать вас, любители мобильных игр, на страницах нашего журнала. Ажиотаж после выпуска первого номера превзошел все наши ожидания - радуется, что идея понравилась большому количеству людей, многие из которых захотели внести в развитие свой посильный вклад. Именно благодаря им в этом номере появилось много новых рубрик и статей. В дальнейшем мы планируем продолжать увеличивать объем журнала, выпуская все больше и больше статей. Много недовольства вызвал дизайн самого журнала. Поэтому мы постарались придумать что-то новое, более интересное. Кроме PDF версии теперь будут доступны еще и Flash и Java аналоги. Flash-версия будет онлайн, найти ее сможете на нашем сайте. Насчет дизайна ведутся активные споры: делать ли его одинаковым у pdf и flash или разным. Решать только вам, ждем отзывов на эту тему. По поводу java-версии: она будет представлять собой мидлет для сотовых телефонов. Конечно же, никакого красивого дизайна мы там не обещаем - будут

лишь текст и некоторые картинки. Зато расширим круг наших читателей, у многих из которых нету компьютера.

Наконец-то практически в полную силу запущен и наш сайт. Осталось только доработать форум. Все статьи, опубликованные в журнале, будут появляться и на сайте спустя несколько дней после релиза номера. Так что не забывайте заходить и комментировать, их авторам будет очень полезно услышать критику в свой адрес. И, конечно, мы все так же ждем новых талантов, людей, хорошо разбирающихся в дизайне или готовых писать статьи о мобильных играх. Будем только рады прибавлению в команду.

А теперь немного о том, что вас ожидает в этом номере. Вышла в свет Galaxy on Fire 2 - долгожданный хит от FishLabs. В предыдущем номере я написал ее анонс, который на фоне всеобщего восхищения трейлерами и скриншотами выглядел, как белая ворона. И я оказался прав. Игра ну очень похожа на своего предшественника, Deer 3D. Как водится, разработчики забыли о половине своих обещаний и выпустили еще сырую версию. Хотя многие фанаты все же от нее в восторге. Схожее мнение и у автора рецензии по ней, которую можно прочитать в самом журнале. Кроме GoF 2, вас ожидают статьи о таких недавних хитах, как Gish, Wolfenstein RPG, Paris Nights, Heroes of War: Nanowarrior.

Мне удалось связаться с китайскими разработчиками Anrufen Online - MMORPG для платформы Symbian. Интервью с ними также читайте в самом журнале.

Ах, да, чуть не забыл - мы открываем рубрику "Почта", где будем отвечать на ваши "околоигровые" вопросы. Их можете присылать на e-mail'ы, указанные ниже. На самые интересные будет дан ответ в рубрике.

На этом я закончу. С наступившей весной вас!

pochta@mtog.ru - присылайте сюда ваши вопросы и пожелания

На обложке: Galaxy on Fire 2

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.

Рекламные материалы не редактируются и не корректируются

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в данном издании, ссылка на „МТОГ” строго обязательна.

Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции

Журнал выпускается с
2009 года



От редактора

01

Новости / Превью

Galaxy on Fire

04

Derek Jeter Pro Baseball 2009 2D/3D

05

Smash Kart Racing

06

KEN KEN

06

Absolute Electroids

07

Absolute Twin Blades

07

Metal Gear Solid Touch

08

Terminator: Salvation

09

Bridge Bloxx 2

09

Bioshock Mobile

10

Age of Empires III

11

Texas Hold'Em Poker 2

12

Bioshock Mobile(2D)

13

Hysteria Project

14

Dexter

15

Hill Billy

15

Интервью

Age of Magic (Интервью с Дмитрием Матвеевым)

17

Anufren Online(WiSTONE Wireless Inc.)

22

Обзоры

Galaxy on Fire 2

27

Bounce

30

Age of Heroes Online

32

Devils And Demons

34

Ferrari GT

35

Gish: The Mobile Game

36

GTA Advance

39

One

40

Heavy Mach

45

M.U.M.U. Judgment Day

46

Mini Dogfight

48

R.U.S.H.

49

Heroes of War: Nanowarrior

52



27



36



40



49



52



Содержание

Обзоры

Paris Nights	52
Wolfenstein RPG	56

Статьи

N-Gage 2.0 - закат или рассвет?	60
Будущее мобильных игр	64

Оффтопик

Моддинг	66
Читы	70
9 игр, в которые стоит поиграть	71
Почта MTOG	74





Galaxy on Fire

Разработчик: Fishlabs

Платформа: iPhone

Дата выхода: конец марта 2009

Именитые разработчики мобильных игр Fishlabs анонсировали ещё одну игру на пока новой для них платформе - iPhone. Компания собирается портировать знаменитую Galaxy on Fire, которая должна выйти уже в конце марта.

Вы играете за наемника Кейта Максвелла, который нанят адмиралом космического флота землян для выполнения опасных миссий. Вы получаете собственный небольшой космический корабль в качестве начальной платы. Вашей миссией является помощь людям в битве с инопланетной расой Восск.



Все возможности из мобильной версии перекочают и в версию для iPhone (захват груза во время выполнения миссий с последующей его продажей, модернизация вооружения и защиты корабля или смена летательного аппарата, возможность взять побочный квест и т.д.)

Несмотря на то что, по видимому, новых возможностей в игру не добавят, её прямо сейчас можно начинать обожать только из-за отличной графики.



-Александр _-'||_



Derek Jeter Pro Baseball 2009 2D/3D

Разработчик: Gameloft

Платформа: Java/Symbian(N-Gage?)

Дата выхода: 2009

Gameloft готовит к выходу новую бейсбольную игру, в которой вы сможете присоединиться к Дереку Джетеру и постигнуть азы этого увлекательного спорта. Разработчики обещают интуитивно понятное управление и уникальные шкалы питчинга и точности удара. А упомянутый уже Дерек Джетер и Хэнк Аарон с радостью помогут вам в этом нелегком деле.

2D-Версия:



3D-Версия:



Похоже, Gameloft не собираются останавливать разработку ежегодных спортивных серий.

- Александр _-'||_



Smash Kart Racing

Разработчик: Digital Chocolate

Платформа: Java

Дата выхода: II квартал 2009



Digital Chocolate намеревается выпустить очередную гоночную аркаду, на сей раз геймер будет рассекать разнообразные локации на мини-автомобилях, или картах.

В комплекте вы получите знакомых по предыдущим играм разработчика персонажей и несколько видов оружия, среди которых неперенные ракеты и мины.

- Александр _-'||_

KEN KEN

Разработчик: Capcom mobile

Платформа: Java

Дата выхода: конец марта 2009



На первый взгляд новая игра от Capcom mobile очень напоминает sudoku. Однако в ходе игры в KEN KEN вам придётся складывать, вычитать, умножать и делить, а так же стремиться улучшить своё логическое мышление и концентрацию.

- Александр _-'||_



Absolute Electroids

Разработчик: GlobalFun

Платформа: Java

Дата выхода: II квартал 2009



Absolute Electroids – это довольно уникальная головоломка, в которой необходимо собрать ряд одноцветных шариков для того, чтобы они исчезли. В игре содержится более 100 различных уровней. В режиме «аркада», можно попытаться уничтожить все шары разных цветов, используя комбо, за определённое время. Это поможет получить высокий балл.

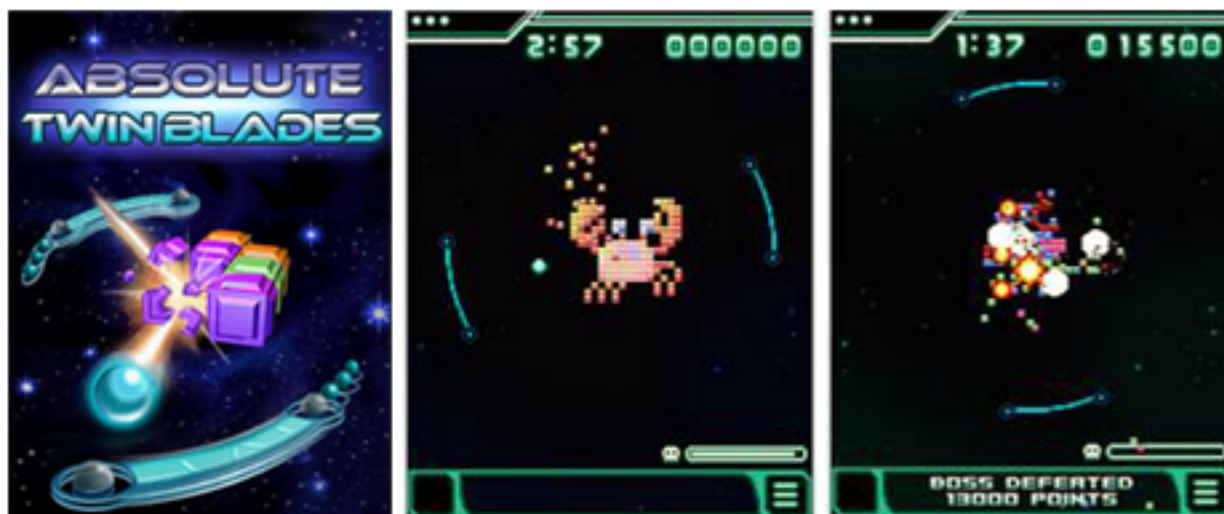
- Алексей)rayman(Свочкин

Absolute Twin Blades

Разработчик: GlobalFun

Платформа: Java

Дата выхода: март 2009



Данная игра разрабатывается в сотрудничестве с GlobalFun. Она содержит в себе более 50 уровней с 6 уникальными боссами, а также большое количество бонусов. Для каждой планеты обещают свои правила игры и свой уникальный геймплей.

- Алексей)rayman(Савочкин



Metal Gear Solid Touch

Разработчик: Konami Mobile

Платформа: iPhone

Дата выхода: 19 марта 2009

По прогнозам Хидео Кодзимы в ближайшем будущем человечество ждёт тотальная нехватка ресурсов, борьба за власть между корпорациями, создание частных армий и ещё более мрачные вещи.

В таком вот беспокойном времени и происходит действие серии Metal Gear Solid.



Фанаты должно быть, просто счастливы, ведь Konami наконец-то определилась с датой выхода игры. Новая серия для iPhone с припиской „Touch” выходит в AppStore 19 марта. Цена игры составит \$10



- Александр _-||_



Terminator: Salvation

Разработчик: Gameloft

Платформа: Java/iPhone

Дата выхода: 22 мая 2009

Gameloft анонсировала игру по мотивам нашумевшего ещё до своего выхода фильма Terminator: Salvation.

Одноименный шутер с видом от третьего лица выйдет для мобильных телефонов и iPhone одновременно с фильмом, то есть 22 мая 2009 года.

Разработчики обещают максимально насыщенную графику и огромное количество экшена на экране.

Также заявлено что игра будет максимально похожа на сам фильм и большинство локаций будет из фильма.

Пока предоставлен только лишь один скриншот из версии для iPhone

- Александр _-'||_



Bridge Bloxx 2

Разработчик: Handy Games

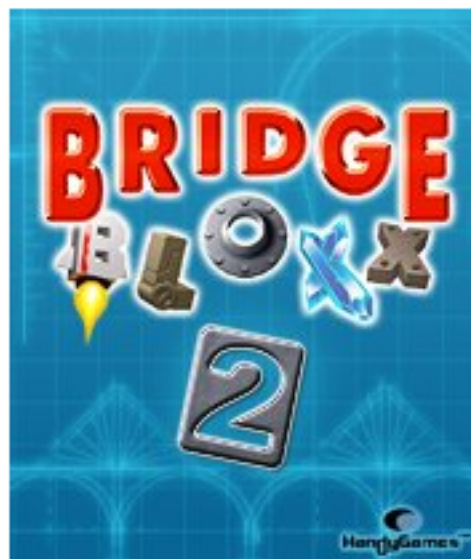
Платформа: Java

Дата выхода: конец марта 2009

Во второй части Bridge Bloxx вы сможете строить мосты таких типов как: деревянные, стальные, каменные и другие.

Экспериментируйте с различными строительными элементами, не важно насколько сложна конструкция вашего творения, главное чтобы он был прочным и выдерживал большие нагрузки.

- Александр _-'||_





Bioshock Mobile

Разработчик: IGFun

Платформа: S60/iPhone

Дата выхода: TBA



Последнее время умы почти всех мобильных геймеров будоражат трейлеры и туманные слухи о Bioshock Mobile - мобильной версии известного хита для ПК и Xbox, заслужившего множество различных наград. Лично я играл в ПК-версию, которая принесла мне море положительных впечатлений - удивительная атмосфера, стиль, геймплей. От нее не хотелось отрываться. Примерно то же самое IGFun обещают дать нам в мобильной версии.

Уже известно то, что игра будет выпускаться в двух вариантах - 2D и 3D. Сразу встает вопрос: "Как можно передать атмосферу Bioshock в 2D?". Но, по сведениям от разработчиков, они совершили нечто невероятное - сделали игру, отличную от привычного нам Bioshock'a, но полностью сходную по атмосфере. Заявление очень амбициозное, лично для меня 2D версия представляет намного больший интерес, нежели 3D.



Про 3D отдельный разговор. В интернете были выложены трейлеры игры, в которых видны фрагменты геймплея. Графика, конечно, поражает взгляд. Сразу же узнается "тот самый Рапчур". И, что самое главное, Big Daddy, который, хоть и находится на маленьком экране телефона, внушительности не потерял.



Вроде бы все хорошо и красиво, даже пресловутые "спецспособности", например извержение молний из руки, присутствуют. Но меня терзают смутные сомнения... Все это очень похоже на тир. Да-да, дружно вспоминаем S.T.A.L.K.E.R. 3D от Qplaze. Обычного, банального тира тоже не ждал никто. Очень хочется надеяться, что это будет не так, но весьма сомнительно, что кто-то сумеет реализовать

нормальную, полноценную боевую систему совместно с одновременным передвижением. В 3D я такого пока не припомню. Всякие Robot Alliance или Бункеры 3D в счет не идут.

Что же еще пообещали разработчики? Bioshock: Mobile принесет совершенно новый мобильный игровой опыт и потрясет весь мир мобильных геймеров.

Огромную роль в игре будут нести вопросы морали, которая очень сильно повлияет на сюжет, сложность игры и, соответственно, концовки, как можно точно сказать уже сейчас, будет не менее двух. ►

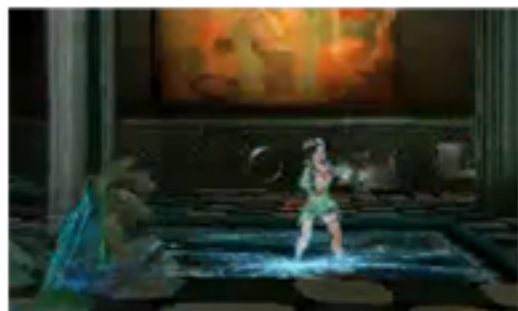




Что же еще пообещали разработчики? Bioshock: Mobile принесет совершенно новый мобильный игровой опыт и потрясет весь мир мобильных геймеров.

Огромную роль в игре будут нести вопросы морали, которая очень сильно повлияет на сюжет, сложность игры и, соответственно, концовки, как можно точно сказать уже сейчас, будет не менее двух. IgFun твердо уверены в том, что мобильная версия игры полностью повторит успех ПК-шной версии.

Мое внимание также привлекла надпись в конце одного из трейлеров: "First of three games". Как я понимаю, нас ждет полноценная трилогия. Остается только надеяться, что обещания разработчиков окажутся правдой и мы получим что-то действительно новое. Жанр 3D шутеров давно пора оживить.



Наш журнал попытался связаться с разработчиками напрямую, но, в силу технических неполадок с их e-mail, контакт не состоялся. Как только у нас получится связаться, мы вам сообщим и опубликуем что-то уже более конкретное. А может быть, кто знает, следующим упоминанием о Bioshock: Mobile будет уже рецензия. Время покажет.

- Егор „YourDestiny” Толстой

Age of Empires III

Разработчик: IgFun

Платформа: N-Gage

Дата выхода: I половина 2009

Играя за Рыцарей Святого Джона (the Knights of St. John), вы должны исследовать земли Нового Света. Строить свои и завоёвывать колонии конкурентов в погоне за господством на континенте.



Мобильная версия игры была одобрена и хорошо встречена в игровом мире.

Rocket Gamer сказали: "Наконец, мобильные геймеры получили приличную версию Age Of Empires. Неплохое управление ресурсами и длина игры затянут вас на несколько недель."

Игра обещает огромное количество юнитов, зданий, миссий и настраиваемый режим перестрелки (skirmish). С удобным пользовательским интерфейсом, Age Of Empires Mobile содержит в себе сложности стратегий на мобильных устройствах. В N-Gage версии игры графика будет выведена на новый уровень. Будут добавлены 3D элементы, улучшена анимация и добавлены онлайн-сражения.

- Роман „Alerif” Савин

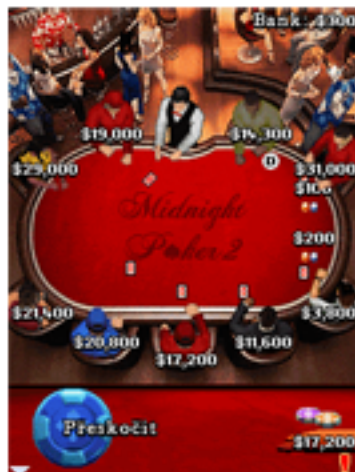


Texas Hold'Em Poker 2

Разработчик: Gameloft

Платформа: Java

Дата выхода: 2009



Второй „мобильный покер” от Gameloft обещает быть намного более проработанным чем первая часть. Midnight Hold'Em Poker 2 редлагает такие режимы как: турнир, на деньги, и один на один. Слишком сложно? К вашим услугам режим обучения: настоящий учитель с уроками и опросами для тестирования ваших знаний. Но если и после этого вас настигнут трудности, то в игре также имеется система интерактивной помощи.

Разработчики обещают тщательно продуманный искусственный интеллект - противники реагируют как настоящие игроки. Но даже хороший ИИ не сможет заменить общения с другими людьми, поэтому к вашим услугам также игра по Bluetooth.

Также в сети появились скриншоты с разрешением 640x360 и надписью „Touch the screen to continue”, что говорит о появлении версии для 5800 в том числе.



- Александр _-'||_



Bioshock Mobile(2D)

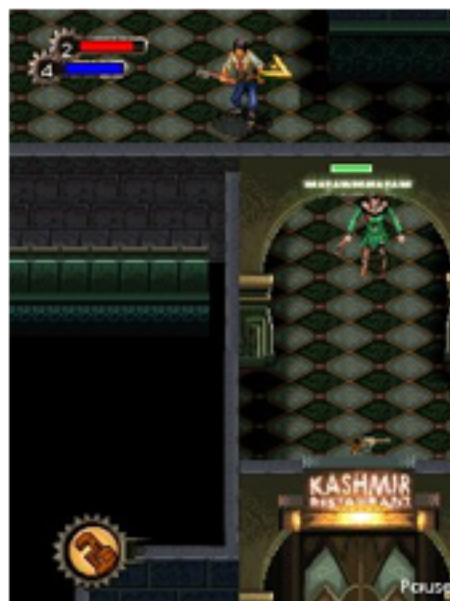
Разработчик: IGFun

Платформа: Java

Дата выхода: TBA

Появились первые скриншоты из 2D-версии нашумевшего проекта IGFun.

„Bioshock - Шутер от первого лица, Действие игры происходит в 1960 году. Игрок выступает как пассажир самолёта, Джек, выживший после падения в океан, где он попадает в антиутопический подводный город Восторг, в котором сталкивается с высоко развитыми, немутировавшими вследствие применения стволового вещества АДАМ, жителями города, и его механическими системами обороны. Игра "Bioshock" включает в себя элементы survival horror и ролевых игр, довольно красочна и построена по настандартному сюжету.”





Hysteria Project

Разработчик: BulkyPix

Платформа: iPhone

Дата выхода: Март 2009



Продюсер гонок Crash Bandicoot Nitro Kart 3D Винсент Дондейн сообщает, что в марте 2009 года из App Store нам в глаза посмотрит ужас во плоти – экшн Hysteria Project от недавно образованной им студии BulkyPix.

Hysteria Project - полноценный интерактивный фильм, даже на экране вы будете видеть не 3D-модели, а видео. Однако разработчики собираются внедрить головоломки, дабы игра напоминала адвенчуру

Главный герой (видимо, им будете именно вы, поэтому безымянность и вид исключительно от первого лица) приходит в себя в подвале. Дверь закрыта, руки связаны, похититель на наше счастье отлучился. Основная задача – выбраться из дома похитителя целым и невредимым

Hysteria Project будет распространяться по частям продолжительностью 30-40 минут каждая. Пробная серия будет выложена в AppStore в марте и будет стоить всего \$1,99.



- Александр _-'||_



Dexter

Разработчик: Icarus Studios

Платформа: iPhone

Дата выхода: TBA



По сериалу, Декстер тихий и спокойный, даже положительный герой. Но с наступлением ночи, он становится совершенно другим человеком, без чувств и эмоций. Он выискивает себе жертв, среди тех преступников, кому удалось уйти от закона. Он не церемонясь, всматривается последний раз в глаза жертвы, перед тем, как расчленить её. Он беспощаден, но даже все эти аспекты, не портят его, как героя. Итак, в самой игре вы тот же Декстер Морган. И ваша задача, совершить убийство. При чем сделать так, чтобы не оказаться с атому за решеткой. Мы находим жертв, расчленяем и прячем.

- Александр _-'||_

Hill Billy

Разработчик: Explore Freaky

Платформа: iPhone

Дата выхода: TBA



Вы - Хилл Билли: самый большой в мире производитель моркови. У вас проблема: вторжение биомеханических существ, любителей овощей. Ваше решение проблемы: ваш дробовик ...

Разработчик говорит, что все средства управления основаны на акселерометре, за исключением двух кнопок на экране для управления оружием. Есть 6 типов оружия от Отравленной Моркови до Shitgun (не опечатка) в 5 сценариях игры.

О, и, конечно, много кроликов!

- Александр _-'||_

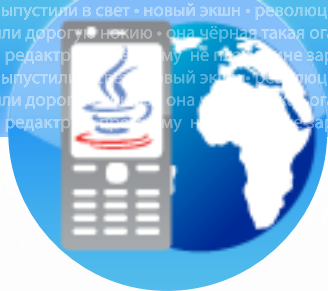
Информация для тех, кто хочет стать нашим журналистом:

Первым делом приготовьте какую-нибудь статью, написанную красивым литературным языком, без грамматических, пунктуационных и стилистических ошибок.

Это может быть рецензия или превью на какую-нибудь мобильную игру, рассказ о моддинге, или просто интересные рассуждения на "околомобильную" тематику. Под статьей необходимо подписаться своими настоящими именем и фамилией

(также можно написать еще и ник). К статье должен прилагаться и архив со скриншотами (или соответствующими картинками). Все это отправляется на наш e-mail: rochta@mtog.ru с пометкой в теме письма: [Хочу в команду]. Мы рассмотрим присланное вами и на основании впечатления от увиденного напомним вам ответ. Дерзайте.

Также мы были бы **очень** рады помощникам по дизайну и авторам статей по iPhone.



Анонсы

Volkswagen Polo Challenge

Разработчик: Fishlabs

Платформа: iPhone

Дата выхода: TBA



Компания Fishlabs представила на днях свою новую гоночную игру для iPhone, в которой фигурирует новейший Volkswagen Polo, недавно представленный на Женевском автосалоне. Игра должна появиться в App Store уже в середине этого месяца. Что примечательно, распространяться она будет совершенно бесплатно. Издатель обещает нам реалистичную физику поведения автомобиля на трассе, а также акселерометр, отвечающий за управление в игре.



- Александр _-'||_



M.U.M.U.

JUDGMENT DAY



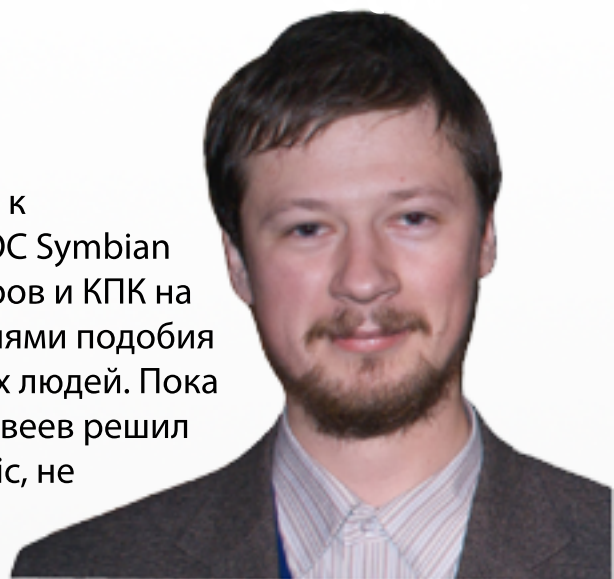
**УЗНАЙ, КАК ЭТО БЫЛО
НА САМОМ ДЕЛЕ...**

1 АПРЕЛЯ...



Интервью с разработчиком Age Of Magic

Автор: Роман AleriF Савин



Дмитрий Матвеев

Серия "Герои Меча и Магии" на ПК очень популярна, но, к сожалению, возможности поиграть в неё на смартфоне с ОС Symbian долго не было, в то время как пользователи коммуникаторов и КПК на Windows Mobile и Palm давно играли в созданные любителями подобия этой известной серии. Но мир, как известно, не без добрых людей. Пока все ждали и мечтали о Героях на смартфоны, Дмитрий Матвеев решил разработать свою версию игры под названием Age of Magic, не дожидаясь, пока это сделает кто-то другой. Конечно, началось все с самых простых версий, в которых из возможностей было только передвижение да ещё пара функций. Постепенно стали добавляться возможности постройки зданий, найма героев, артефакты, новые анимации и существа, а теперь в игре уже появились звуки и редактор карт. Проект пока все равно находится в бета-стадии, но в него уже перенесено многое из оригинальных Героев. Теперь уже, если не углубляться в детали, то отличия найдешь не сразу, а уж если кто-то из знакомых краем глаза последит за игрой, то и вовсе примет игру за оригинальных Героев. Но при этом большая часть арта хоть и напоминает оригинал, но, как вы можете заметить по скриншотам, перерисована заново, полных соответствий почти не найти. Геймплей пока проработан не слишком хорошо, изменяется скорее основа игры, до анимации существ в бое пока не дошло, бои выглядят довольно условно и тех ощущений, что были в оригинале, пока нет. Но работа над игрой идет, и она понемногу оформляется в полноценную игру. Уже сейчас можно создавать свои карты с помощью встроенного редактора, а может даже попробовать скопировать карты из ПК-версий.



Скачать игру можно на официальном сайте - www.aom-game.org. Там же можно узнать все, что есть в этой игре, а также внести свой вклад в её развитие, нарисовав для неё существ, здания и прочие детали. Ниже вы можете прочитать интервью с её разработчиком, в котором, я надеюсь, для вас найдется много интересного. ►



[МТОГ]

Почему вы решили разработать подобие Героев на смартфоны?

[Дмитрий Матвеев]

Просто мне нравятся Герои. Платформа оказалась подходящей и у меня было желание что-нибудь навалять. С++ я знаю весьма хорошо и попробовать себя в новой платформе было интересно.

[МТОГ]

Какие-нибудь трудности возникали в процессе создания игры?

[Дмитрий Матвеев]

Да, конечно. Они и сейчас возникают. Виной всему в основном отвратительная документация и малое количество примеров кода. Ну и некоторая "кривость" самой платформы. Иногда хотелось все бросить, если честно.

[МТОГ]

Ну бросать, конечно, не надо, ведь в Героев любите играть не только вы. А где вы вообще работаете?

[Дмитрий Матвеев]

Я заместитель начальника ИТ-отдела довольно большой холдинговой компании с разноплановой деятельностью. Наш отдел занимается автоматизацией бизнеса и обслуживанием компьютеров. Писать по работе приходится не так много, больше административная деятельность.

[МТОГ]

А до Age of Magic вы разрабатывали какие-нибудь приложения для мобильных устройств или КПК?

[Дмитрий Матвеев]

Нет, это первое.

[МТОГ]

Age of Magic так и будет оставаться бесплатной игрой, или вы все-таки свяжитесь с издателями, например российским Herocraft?



[Дмитрий Матвеев]

Пока делать игру коммерческой не планируется.

[MTOG]

А как долго разрабатывалась первая бета-версия игры?

[Дмитрий Матвеев]

Да полгода наверно, сейчас и не вспомнишь. Но сырая была. Так, наброски.

[MTOG]

Не считая некоторых рисунков, которые присылают пользователи на форуме, вы разрабатываете игру один или вам кто-то помогает?

[Дмитрий Матвеев]

Сейчас программистов двое. Я и Владимир Филатов. Он создал очень мощный редактор карт (будет доступен в следующей версии). Сейчас мы создаем новый ИИ.

[MTOG]

Планируется ли добавление полноценных сюжетов, как в оригинальных Героях?

[Дмитрий Матвеев]

Да конечно, это сделает игру гораздо интереснее. Вопрос времени. Уже в следующей версии будет реализована система событий с помощью которой можно будет написать полноценный сценарий для карты. Кампании тоже планируются.

[MTOG]

Конечно, вам много чего ещё нужно сделать и доработать в Age of Magic, но когда вы закончите работу над ней, планируете ли вы начать работу над каким-либо ещё проектом? Может RPG в стиле Diablo, или что-то совсем другое?

[Дмитрий Матвеев]

Нет. Единственное, что я может быть сделаю, это симулятор зимней рыбалки.

[MTOG]

Понятно. А почему же так? Ваш нынешний проект получается очень даже хорошим..



[Дмитрий Матвеев]

Его еще дорабатывать и дорабатывать.

А симулятор рыбалки мне кажется интереснее. Непаханное поле для фантазий.

[МТОГ]

Ну вам придется постараться. На смартфоны сейчас есть очень интересный симулятор рыбалки - Creatures of the Deer. Переплюнуть их будет не просто, а вот поучиться у них чему-то не мешает многим разработчикам. А есть ли какие-либо планы касательно Age of Magic, которые вы пока не реализовывали?

[Дмитрий Матвеев]

Creatures of the Deer не симулятор - это скорее аркада. Сами подумайте, как поймать китовую акулу на 6 тонн спиннингом :-D

А по AoM планов огромное количество, очень много из проекта еще не реализовано. Мало строений, 3 расы из 6, магия опять же только сейчас делается и так далее.

[МТОГ]

Ну да, в Creatures of the Deer немало аркадности, но все-таки и как симулятор она неплоха. Данных о рыбе и местоположении много. А вы, значит, играете в игры на смартфоне?

[Дмитрий Матвеев]

Только в COTD в основном и играю, но реализма в ней нет совсем. Хотя основной массе так лучше, а мне, как рыболову со стажем, хочется именно реализма.

[МТОГ]

Понимаю. А в Age of Magic вы играете? Я имею ввиду не как разработчик, а как просто игрок?

[Дмитрий Матвеев]

Нет, мне не интересно, ведь я ее и написал, а, значит, я знаю все наперед. Из-за этого я не могу в нее играть как игрок, я только тестирую.

[МТОГ]

Спасибо за уделенное время!



Anrufen Online

Автор: Григорий Тем Джупин

Жанр: MMORPG
Разработчик: Wistone
Издатель: Wistone
Релиз: 2009год
Платформа: Symbian

Anrufen Online - это первая MMORPG для платформы Symbian 9. Сама игра является стандартной MMORPG, и по геймплею очень похожа на LineAge II (PC). Графика довольно таки неплоха, звук тоже не подкачал, но вот по "играбельности" она не очень.

Во-первых, довольно сложно разобраться, что и как нужно делать в самом начале, во вторых, игра пока находится на бета-тестировании и периодически лагает.

Кроме людей других рас нет, и классов всего два: Рыцарь и Маг (интересно, что значит Т.Д. из описания на офф сайте?).

Также присутствуют 4 вида питомцев, которые помогают вам убивать мобов и качаться. Покупаются они, как и в LA2, у специального продавца. Питомцев нужно кормить и следить за их настроением (когда оно становится меньше половины, у пета падают уровни атаки и защиты в 2 раза). Еще одной их полезной особенностью является то, что они дают полезные советы.

В игре пока есть только английский язык, хотя разработчики обещают, что во втором квартале 2009 года появится и русская версия.

Игра ест примерно 1мб траффика в час, так что думайте, можете ли себе это позволить.

Тестил игру на своем аппарате (Nokia n95-1, играл через WiFi).

Сначала вы должны выбрать класс, в зависимости от которого вы появляетесь в одном из 2-х городов: Орк сити или Форест сити.

Я выбрал воина. Первые минуты в игре довольно непривычно, непонятно, куда идти, очень выручают наши соотечественники, у которых в чате можно попросить помощи.

Я порекомендую юным воителям сразу идти за квестом и ничего не покупать, так как вам все выдадут после его выполнения.



Квесты не очень тяжёлые - "пойди туда, убей того, принеси то" и похожие на них, различие только в силе мобов, которых нужно убить.

Дальше квест и выход из города. За его пределами есть несколько локаций, где можно качаться. Это довольно тяжело, скорость кача низкая, для получения 2 уровня надо убить примерно 4-5 мобов. А система PvE несколько кривая, когда моб убегает, бить его нельзя, зато он до вас "дотягивается" без проблем даже через пол-локации.

Оружие и броня имеют свойство ломаться, и, следовательно, их надо чинить. А ремонт зачастую стоит больше половины стоимости самого оружия, так что умирать строго не рекомендуется.

Брони и оружия тоже немного, 1 вид через каждые 5-7 левелов, так до 17 уровня. Есть еще и золотая броня для воина, и красная роба для мага которую нельзя купить, а нужно заполучить, выполняя специальный квест.

Всего есть 30 уровней героя и питомца. После прокачки левела можно улучшить существующий скилл или взять новый, для приобретения скилла нужно купить книгу, питомцы скиллы прокачивают сами.

После получения 7 лвла вам предлагают перейти в другой город - Аркадию. Аркадия, является довольно большим городом, и чем-то напоминает Гиран из LineAge II. Там вы можете взять новые квесты и купить броню и оружие.

Пару слов надо молвить и о системе PvP. Есть несколько ее режимов, наиболее интересен тот, что сами разработчики переводят на русский язык, как "Рубилово". В этом режиме можно напасть на любого игрока, за каждое убийство присваивается один балл. При наборе трех баллов убивать других игроков больше нельзя. При нахождении в городе каждый час сбрасывается по одному баллу. Так что устроить массовое РК, как в LA2, не получится.

Хоть немного криво, но все же реализованы так называемые пати ("party" - группа ►





игроков, вместе качающаяся на локации и совместно получающая опыт). Да, в игре есть возможность и персонализации героя при помощи различных аватар. Да и вообще, много места для публикации информации о себе.

Заключение:

В общем игра мне понравилась, так как можно взаимодействовать с другими персонажами. Не понравились только лаги, и наличие всего одной расы, но, так как игра пока находится на бета тестировании, вполне можно ожидать, что разработчики добавят массу нового и исправят старые ошибки. Также понравилось и то, что хоть сама игра на английском языке, но в чате без проблем поддерживается русский язык.

На момент моей регистрации в игре было ~18000 человек.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: <http://www.wistone.com/anrufen/rus/>

Скачать игру:

-Полная версия: http://www.wistone.com/anrufen/web/AnrufenOL_Full_signed.sisx

-Легкая версия: http://www.wistone.com/anrufen/web/AnrufenOL_Min_signed.sisx

Также хочется отметить, что официальный бета-тест игры закончился 1 марта этого года.

Официальный сервер откроется примерно к июню, к этому времени разработчики обещают выпустить версию для 8 оси и пофиксить баги текущей.

Рейтинг

Геймплей:	6,5
Графика:	7
Звук:	6
Управление:	7,5

7,0



Интервью подготовил: Егор YourDestiny Толстой

МТОГ: Когда вы начали заниматься созданием игры?

Эдвард Чанг: Команда Anrufen Online была создана WiSTONE Wireless Entertainment Inc. в мае 2007 года. Команда работает над этой ММОРПГ уже в течение двух лет.

МТОГ: Как много всего разработчиков и кого из них можно назвать "отцом проекта"?

Эдвард Чанг: В команде разработчиков игры насчитывается 35 человек, включая программистов, художников, тестеров. Глава разработки - Джонни Шенг.

МТОГ: Почему вы выбрали такой жанр, как ММОРПГ?

Эдвард Чанг: Все дело в том, что мы видим огромный потенциал в рынке игр для сотовых телефонов. Ведь это устройства с возможностью подключения к интернету, и, создавая игру без каких-либо онлайн-возможностей, мы не полностью реализуем их потенциал. WiSTONE с момента ее основания была ориентирована на мобильные устройства. И одна из наших целей - это позволить игрокам играть в любое время, в любом месте и любым способом, каким они ни захотят. ММОРПГ для ПК очень популярны во многих странах мира, и мы пытаемся создать их мобильный аналог.

МТОГ: Если не секрет, сколько денег вы потратили на создание и поддержку игры?

Эдвард Чанг: На данный момент потрачено более 1,500,000\$. Но, так как это онлайн игра, ее дальнейшее развитие и поддержка потребуют гораздо больших затрат.

МТОГ: Из какой страны насчитывается больше всего игроков?

Эдвард Чанг: Без сомнения, из Китая. И, конечно же, очень много игроков из Европейских и Американских стран. Очень важны нам и геймеры из России.

МТОГ: А какие у вас планы на будущее, возможно, выпуск каких-то аддонов или модов?

Эдвард Чанг: Anrufen Online будет обновляться напрямую через интернет довольно таки часто. Также мы добавим поддержку различных языков.

МТОГ: А стоит ли ожидать русскую локализацию?

Эдвард Чанг: Да, это мы можем пообещать точно. Как я уже сказал, игрокам из России мы уделяем очень много внимания.

МТОГ: А что вы можете сказать об индустрии мобильных игр в целом? Перспективна ли она или нет?

Эдвард Чанг: WiSTONE уже несколько лет занимается разработкой мобильных игр и мы твердо уверены в том, что у этого рынка - огромный потенциал, который вскоре раскроется полностью. Но приходится признать, что оффлайн игры не способны принести хорошей прибыли из-за мобильного пиратства. Так что мы верим в будущее рынка мобильных игр, где, как мы надеемся, именно онлайн-игры займут главную нишу.

ОПРОБУЙ КОСТЮМ
НА СЕБЕ...



HEROES_{OF} WAR

NANOWARRIOR

http://www.nomoc.com/ru/games/3d_java_games/heroes_of_war_nanowarrior/



Galaxy on Fire 2

Жанр: Action
Разработчик: FishLabs
Издатель: FishLabs
Релиз: 2009 год
Платформа: Java

Автор: Макс FaLLOuT_mAn_))) Иванов

Galaxy On Fire 2, как бы это ни казалось странным, на самом деле является игрой тяжелейшей судьбы. Немцы создали вокруг неё такой ажиотаж, собрали вокруг себя толпы фанатов, с маркером в руке вычеркивающих дни на календаре до даты релиза, толпы просто-напросто любителей игр и инноваций в частности, взбудоражили игровое коммьюнити шикарными роликами, демонстрирующими, как минимум, отличную графику, захватывающий геймплей и возможности наших с вами телефонов, придумали даже специальную защиту против пиратов, хотя итак всем было ясно - при такой-то пиар кампании игра продается как минимум успешно, но немцы не желали потерять даже одну нечестно приобретённую игру - кризис, как-никак, а дела у них итак идут не ахти как хорошо, да и их последние проекты всё больше стали самокопированием (да и уровнем мельче, и не так старательны, а ведь вспомните - первые их проекты буквально разрывали голову, настолько они были тщательно скроены и продуманы, хотя нет - дело тут, скорее, в нехватке времени и желании поправить финансовое положение), так что если GoF 2 не выстрелит - аквариум с рыбками можно смело накрывать медным тазом, ведь веры пользователей не вернуть, ошибся раз - клеймо навеки...(единственная компания, которой удалось два раза проделать этот трюк и два раза подряд выпустить недоделанный и забагованный проект на наш с вами игровой рынок - GSC Gameworld, но это совсем уникальный случай).

Так в чём, вы спросите, сложнейшая судьба? А вот в чём. На вопрос "получилось ли у Fishlabs?" нельзя ответить однозначно. Можно только склоняться к тому или иному выводу. Смотрите сами - всё зависит от вас самих. Если вы возлагали на эту игру надежду как на прорыв, игру-событие, бессонными ночами видели перед глазами вместо темноты модельки кораблей из GoF, то, спешу вас огорчить, все осталось абсолютно по-прежнему. Те же, кто так же, как и я, не ждал, а просто держал в уме, что готовится такой-то проект, так же, как и все смотрел ролики, и сразу с первых моментов понял, что нового не будет ничего, то вас спешу обрадовать - таких геймеров игра, как минимум, вовлечёт в свои сети на десятки часов,





если вы, конечно, купите полную версию игры.

Лично я не ждал от игры ничего особенного, честно сказать, даже смотрел на неё с подозрением, и, запустив впервые триал версию, честно скачанную с официального сайта, начал просто-напросто плевать на графику. Нет, не самой графики, а ужасно мелких моделек (вдоволь которыми можно полюбоваться лишь в ангаре) и первая мысль была - Рыбы подкачали. И лишь потом, в игре, ты понимаешь, что по-другому быть не может, чтобы поле не обзора не было загорожено в пылу жарких битв. Зато, что приятно удивило - так это наличие роликов на движке игры, пускай и не таких гениальных по постановке, как в Wolfenstein RPG, но и за ними чрезвычайно интересно наблюдать. Включив музыку, ты сразу внимаешь мелодичным тонам, нежно ласкающим уши, размеренным, создающим некую необъятность. Пожалуй, именно музыка, а не графика и диалоги, создаёт большую часть всей атмосферы игры, тягучей, местами тяжёлой, погружающей в скитания по дальним уголкам космоса в полном одиночестве. Я не думаю, что среди вас найдётся хоть один человек, кто сможет поругать звуковое сопровождение. С этим Рыбы постарались на славу. Озвучка тоже внушает уважение, пускай она и не так богата, как музыка, но сам факт того, что разработчики не поленились, и вставили довольно много разных звуковых эффектов, внушает уважение, ведь в пылу боя нет ничего приятнее, чем наслаждаться взрывом последнего поверженного врага.

По-хорошему, вся игра выглядит не более чем очень глобальное, но всё-таки дополнение, разработчики просто-напросто доводили до ума старую схему, приправив её как следует новыми геймплейными фишками, вроде Бара, где можно брать задания. Выглядит это абсолютно так же, как и Бар на Ростке в Тенях Чернобыля, вы приходите, просматриваете задания и либо берётесь, либо нет. Вам может показаться странным, но опять же проведу параллель со Сталкером - на этот раз, правда, с Чистым Небом. Здесь так же, выполняя задания одной из рас, можно расположить её к себе, либо оставить всё как есть - прямо как отношения к тебе группировок. Сами же станции при первом знакомстве вызывают шок - хочется не моргать, чтобы не спугнуть наваждение. Пускай помещения маленькие, но все они очень качественно проработаны, они не размываются, не пикселизуются, даже если камеру раскрутить до максимальной скорости, и это, честно говоря, поражает. То же самое с кораблями - блики от звёзд переливаются на крыльях "Бетти", даже при приближении модель не становится хуже, ну а уж в пылу сражений, когда дело не до квадратизации модели, от графики буквально хочется визжать от восторга. AI подкрутили, они научились лавировать, уходить в пике, подгадывать момент для удобной атаки и прочими различными способами пробовать превратить нас в кусочки галактического мусора.

Унаследовав многие черты из Deer, не могла и не переключаться оттуда и миниигра, призывающая нас развлекать в промежутках между перелётами и боями, только если там это была рыбная ловля, то здесь



это сбор руды с астероидов. Принципиальное различие лишь в том, что здесь на место удерживания рыбы на крючке пришла миниигра с удерживанием ползунка в территории, в которой необходимо находиться для как можно более успешного добывания этой самой злополучной руды. Стоит отметить чертовски удобную систему навигации. Теперь она не напрягает, а доставляет удовольствие, захватив определённую планету в цель, можно отправиться на неё даже не залетая на станцию.

Сюжет игры, в общем-то, до безумия банален, но тем не менее скучать не даёт, подкидывая те или иные миссии, разумно разбавляя их не слишком уж утомительными перелётами, плюс на этот раз мы имеем дело не просто с кратким брифингом задания для Максвелла, а полноценную сюжетную линию, и это не может не радовать. Очень понравилось обучение - авторы мягко, ненавязчиво обучают вас всем тонкостям игры параллельно с сюжетом, подавая их как часть геймплея. И это, поверьте, смотрится очень интересно, пожалуй, посоревноваться с этим брифингом по уровню исполнения может только украинский Nanowarrior, там он разбавляется уморительными диалогами, а здесь - делом, то есть геймплеем.

Как бы вы не проклинали разработчиков за месяцы ожиданий, разрушенных надежд об игре мечты, но, уверен, играть будете всё равно, так как игры такого масштаба выходят раз в год, и пропускать их - преступление. Плюс не забывайте, эта игра создавалась не машинами, а людьми и здесь действительно ОГРОМНОЕ количество контента, станций, оружия, кораблей. В этой игре вы почувствуете свой ролевой отыгрыш, с ней совсем легко представить, что вы в космосе. Эта игра не на один раз и не на один вечер. Это игра, созданная людьми для людей. О ней бесполезно читать или рассказывать самому, в неё можно и нужно играть.



Рейтинг

Геймплей:	9
Графика:	9,5
Звук:	10
Управление:	9,5

9,5



Bounce Boing Voyage

Жанр: Arcade/Adventure
Разработчик: Rovio Mobile
Издатель: Nokia Publishing
Релиз: Август 2008
Платформа: N-gage 2.0

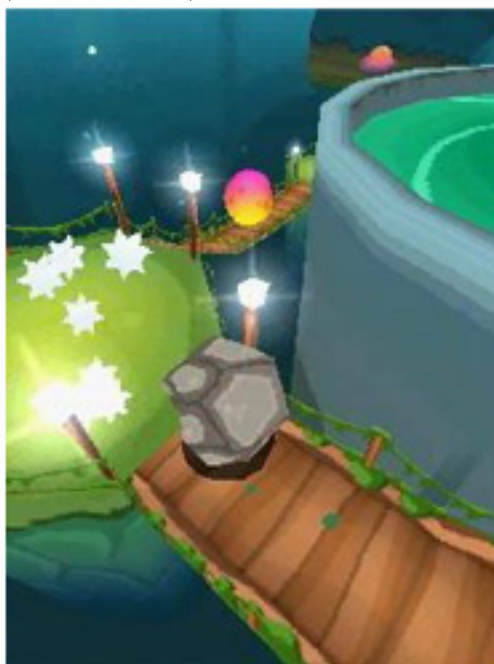
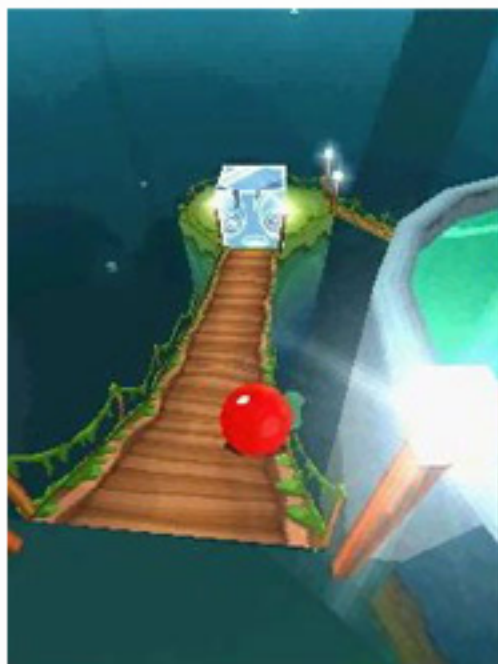
Автор: Ялин Lakor Сергей

Bounce был одной из моих любимых игр на телефон. Когда вышел Boing Voyage на n-gage, я думал, что игра станет полным разочарованием. Но уже на первом уровне я понял, что это настоящий шедевр.

Думаю, все играли в старый Bounce. Шарик, который катался по сложным и длинным лабиринтам. Игра надолго увлекала, но бывало так, что хотелось кинуть телефон об стенку, когда не можешь пройти какой-то момент. В Boing Voyage такого не будет. Игра легкая, но интерес от этого не теряется. Она проходится буквально на одном дыхании, жаль лишь, что очень быстро. Лабиринты сменились красочным миром. До конца игры вы преодолеете 15 уровней в 3 зонах. После прохождения последних уровней во второй и третьей зоне, шарик сможет менять форму и свойства. Это очень пригодится в дальнейшем прохождении. Например, для разбивания льда или пачканья. Если в первой части вам нужно было не наткнуться на шипы, то в этой игре вы потеряете жизнь, если упадете за пределы дорожки. Так же на каждом уровне надо будет собирать монетки. При наборе определенного количества монеток вам будут открываться мини-игры, которые немного продлят удовольствие.

Теперь немного о сюжете. Злой куб Гипнотойд гипнотизирует мирных жителей, заставляя их уничтожать растения, чтобы добыть сок, от которого он становится сильнее. Ваша задача спасти мир и заставить главзлодея делать хорошие дела. Схватка с ним произойдет на последнем уровне. Стоит его запачкать со всех сторон, и он сдастся. В первой части игры с сюжета вообще не существовало. Вы просто должны были докатиться до конца, преодолевая препятствия, и перейти на следующий уровень.

В первой части части была примитивнейшая 2D графика и всего лишь несколько цветов. Вы катались по однообразному лабиринту. Теперь перед вами будет целый красочный,



объемный мир. В Вояже графика сменилась на полное 3D. Она немного детская, но очень красивая и радует глаз. Яркие цвета, хорошо прорисованные детали и главный герой. Квадратиков почти не встречается, текстуры просто прекрасны. В каждой зоне свое цветовое оформление, отлично соответствующее музыке. В оригинальном Bounce музыки не было вообще. Только звуки, если вы натыкались на шипы или находили бонус. В Boing Voyage присутствует полноценный саундтрек. Он просто отлично подобран и идеально вписывается в игру.

Итак, мой вердикт: играть в это строго обязательно. Причем желательно не по пять минут в день, а выделить специально пару часов и пройти ее полностью. А потом повторно, уже собрав все монетки.



Рейтинг

Геймплей:	8,5
Графика:	7,5
Звук:	8
Управление:	8,5

8,0



Age of Heroes: Online

Автор: Алексей)rayman(Савочкин

Жанр: MMORPG

Разработчик: QPlaze

Издатель: Nomos WP

Релиз: 2008год

Платформа: Java

Игры серии Age of Heroes в наше время довольно популярны, т.к. практически являются мобильной версией популярной компьютерной игры Heroes of Might and Magic. У данной серии за всё время существования появилось множество фанатов, и каждый из них хотел бы увидеть в игре своего знакомого, пообщаться с ним в этом интересном и загадочном мире.

И вот Qplaze, как будто прочитав наши мысли, выпускает online-версию своего именитого детища. Игра превзошла все ожидания и получилась такой, какой её никто не ждал. Мир стал более проработанным, бои стали более красивыми и масштабными. С полной уверенностью можно сказать, что Age of Heroes: Online – это не просто пара новых изменений в серии, а абсолютно полноценная и самостоятельная игра!

На данный момент в Age of Heroes: Online имеются 4 расы: люди, орки, эльфы, гномы. В скором времени обещают добавить и демоноидов, игра за которых будет не менее интересной. У каждой расы имеется по 3 класса персонажей: рыцарь, маг, лучник. От выбора класса будут зависеть характеристики вашего героя. С самого начала нам не удастся увидеть все прелести игры, т.к. игра предлагает обучение (давним фанатам серии это обучение ни к чему, а новичкам в самый раз). И только уже затем мы сможем побродить по миру, о котором стоит сказать несколько слов.

На просторах Age of Heroes: Online мы будем встречать различных NPC. Если имя этого NPC будет написано зелёным цветом, то подойдя к нему, вы, возможно, сможете получить какое-то задание. За его выполнение вы получите деньги и опыт. На деньги можно купить себе несколько отрядов воинов (классы и виды этих воинов очень разнообразны), для





битвы с NPC-монстрами. Имена этих монстров будут обозначаться красным и жёлтым цветами. Так же будут встречаться и другие виды NPC, но по ходу игры, вы со всем этим прекрасно сможете разобраться и сами.

В начале каждого города имеются PvP-арены. На них игроки смогут выяснять отношения между собой, при этом в конце сражения все умершие воины возвращаются обратно игрокам, т.е. такие битвы на аренах проходят без потерь.

Вообщем мир Age of Heroes: Online очень глубокий и проработанный, и дальнейшее его развитие будет зависеть только от вас. Например, выможете сразу же перебить много слабых монстров, но за это получите мало опыта, но в тоже время, убив лишь парочку сильных монстров, получите приличное его число. Несмотря на то, что это online-игра, графика здесь остаётся на довольно высоком уровне. Кажется даже, что лучше для этой игры уже и не надо.

Еще одним очень важным отличием данной игры от всей серии является то, что здесь теперь герои наконец-то используют животных для передвижения. У людей, например, это лошади, а у орков – вепри.

Создав игру на мобильные телефоны, Qplaze не успокаивается, и теперь любой желающий может зайти на сайт <http://aoho.qplaze.com> и поиграть в Age of Heroes: Online прямо с компьютера. Я считаю, что это очень правильное решение, т.к. не всегда кому-то удаётся поиграть с телефона, да и имея безлимитный интернет, проще играть с ПК. В общем, Qplaze проделала огромную работу при создании игры, и я лично, как, думаю, и все вы, за это говорю им «Спасибо»!

Рейтинг

Геймплей:	7,5
Графика:	7,5
Звук:	5
Управление:	7

7,0



Devils and Demons

Автор: Юрий MeRfeS Иплевич

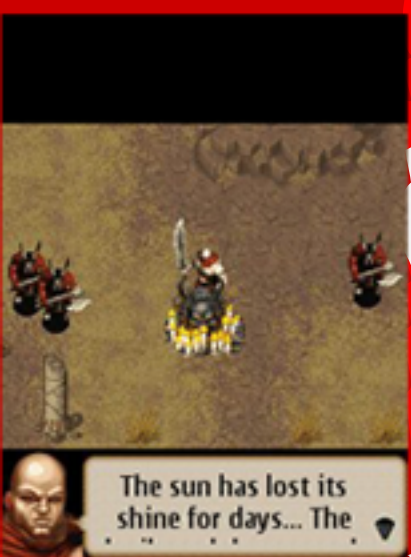
Жанр: RPG

Разработчик: Handy-Games

Издатель: Handy-Games

Релиз: 2009год

Платформа: Java



И вновь перед нами ещё одна разработка компании Handy-Games, известной до этого выпусками таких игр, как Gothic 3 The Beginning, The Egyptians, серия Townsmen и очень большим количеством игр эротической направленности. Но в этой игре довольно интересно воплощены идеи всех современных ролевых.

При первом включении игра напоминает старую, но такую любимую Sacred Mobile, с которой их роднит не только жанр. Действительно, в игре тот же вид, те же три персонажа, на первый взгляд с абсолютно разными способностями – если в Sacred были лук и меч, то теперь их заменили кольцо и посох. Однако большего, как оказалось, и не нужно. Прокачка в игре довольно стандартная – чем больше убил – тем больше опыта получил, причем с новым опытом даются очки, которые можно обменять на довольно интересные способности – можно вызывать себе помощника – маленький вихрь, помогающий вам расправиться с врагами, мощные заклинания стихий – молнии, огненный дождь, а также способности затуманивать разум врагам, заставляя их временно биться на вашей стороне. Враги разнообразные и в любом новом мире первое время придется довольно терпеливо сначала бегать от них, зарабатывая себе так нужный уровень, а в дальнейшем просто разбрасывать направо и налево. Есть улучшения оружия – выглядят они как усиления, которые с различной вероятностью приходятся на каждый ваш выстрел. В игре в каждом новом мире присутствуют своеобразные боссы, к каждому из которых придется найти собственный подход, что делает прохождение намного более интересным. Кроме режима прохождения, можно после оного попробовать себя и своего героя на арене.

В целом игра оставляет о себе довольно приятное впечатление – интересные и разнообразные враги и локации, довольно захватывающий сюжет, боссы, да и способности персонажей тоже не слабые. В общем, и на сей раз перед нами ролевая игра, достойная прохождения.

Рейтинг

Геймплей: 8,5

Графика: 8

Звук: 7

Управление: 7,5

8,0



Ferrari GT Evolution

Автор: Антон RazeR Трунин

Жанр: 3D-гонки
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: Декабрь 2008
Платформа: iPhone

Ferrari GT Evolution - это первая гонка на iPhone с автомобилями известного итальянского концерна, так что она в некотором роде уникальна. Только чуть-чуть. Совсем чуть-чуть.

Автомобилей немало, причем покупка каждого из них возможна лишь за особую игровую валюту – кредиты. Во время заезда можно выбирать один из пяти стилей езды – занос, гонка, скорость, погода и некий cst. На геймплей они не влияют, убедился на личном опыте. Есть 5 положений камер, вид изнутри кабины – самый убогий, так как не видно ни руля, ни, тем более, капота. В игре есть 3 вида управления – акселерометр, касание экрана и экранный руль. По моему скромному мнению, экранный руль от Gameloft – одно из самых удачных нововведений в игры для iPhone. Управлять автомобилем легко, палец почти не загоразивает экран.



Не знаю у кого как, но у меня слово «Ferrari» ассоциируется со словами «мощь», «стиль», «скорость», «драйв». И если первые три пункта в этой игре выполнены хоть на каком-то уровне, то насчет «драйва» я очень сомневаюсь. Заезды, как правило, проходят в гордом одиночестве, трассы серые и однообразные, а каждый новый заезд вгоняет в тоску – кажется, будто на одну трассу уходит минут 10.

3D-графика требует дополнительных усилий. Вообще, Gameloft делает графику для своих игр так, чтобы одновременно не было обидно за свои деньги и чтобы не особо можно было посмаковать – «Вах, какая красивая игра!». Поэтому мы получаем хорошие модели автомобилей и кривенькие трибуны. А, ну да, забыл сказать о вступительном ролике – Gameloft взяли в привычку делать дорогие ролики для iPhone-игр. Зачем? Просто чтоб красиво было.

По идее, каждое авто должно звучать по-своему, но лично я не заметил никакой разницы между звучанием двигателей той или иной модели. Правда, во время дождя звуки двигателя, заноса и прочего меняются. Музыка бодрая, энергичная – не под стать игре.

Коротко о главном: ожидали интересную игру про заезды на быстрых красных автомобилях с надписью «Ferrari» на борту. А получили игру по лицензии, сделанную без особой любви. Ожидаемо.

Рейтинг

Геймплей: 7
Графика: 8
Звук: 7
Управление: 9

8,5



Gish: The Mobile Game

Автор: Александр _-'||_

Жанр: Аркада
Разработчик: HardWire
Издатель: Global Fun
Релиз: 2009 год
Платформа: Java



Кто бы мог подумать что у обычного куска смолы может быть такая насыщенная жизнь? За свою жизнь Гиш успел пронестись по сотням уровней, истребить бесчисленное количество врагов, спасти свою девушку и завести глазастое потомство? Спасением которого мы, кстати, и займёмся в мобильной версии игры.

Оригинальная игра, вышедшая на PC в России в 2005-ом году, была первой 2D-аркадой в которой такое внимание было уделено физике. И, надо сказать, мобильная версия не отстаёт от компьютерной.

Гиш всё также швыряется ящиками, ползает по стенам, пролезает в самые узкие щели, раскачивается на деревянных платформах. Все эти полезные способности оказываются губительными не только для деревянных ящиков, но и для врагов. Их можно давить, сталкивать, прибивать предметами.

В процессе борьбы с оппонентами Гиш успевает решать несложные загадки, так или иначе связанные с физикой. И они не сводятся к банальному перетаскиванию(перекидыванию) ящиков, иногда нужно подумать прежде делать что либо, иначе наш герой рискует никогда не увидеть своих одноглазых детей.

Помимо устранения противников и решения загадок разработчики делают жизнь Гиша разнообразней такими занятиями как, например, плавание через лаву на плоту, полет на хлипкой платформе над шипами, путешествие по уровню состоящему из одних толькодвигающихся платформ.

Стоит ли говорить, что все эти вещи вместе взятые доставляют такое количество чистого, незамутнённого фана, что хочется играть бесконечно? Помимо этого почти каждый диалог игры пропитан лёгким юмором.





Перенеся на мобильный телефон и без того практически идеальную концепцию, авторы сохранили и оригинальный стиль PC-версии. Три типа уровней радуют обилием деталей. Цепи, черепа и факелы в аду, иероглифы в древнем египте, паутина и трубы в канализации. Интересно сделаны "задники". В некоторых частях стен кирпичи отсутствуют и на задний план подкладывается картинка с фоном, что создает эффект объемности. Несмотря на свою малочисленность (Два вида врагов и четыре босса) противники не приедаются благодаря своему стилю и различными способами борьбы с ними.

Звуки в игре сопровождают абсолютно все действия, не надоедают, и не режут слух, благо они записаны аж в wav. Огорчает только отсутствие музыки, без нее немного "пустовато". Эффекты и анимация здесь тоже на высшем уровне. Есть и брызги воды, и пыль после разрушения каменных блоков, и пузырьки лавы. Сам Гиш максимально плавно анимирован, а при приближении к факелам на нем видны блики света.

Если на протяжении всей игры вы были внимательны и нашли аж 71(!) секретное место, то в вашем распоряжении окажутся также несколько игровых площадок.

Помимо одиночной игры в Gish mobile есть полноценный мультиплеер по Bluetooth, который раза в два увеличит срок "жизни" игры. В нем присутствуют десматч, гонки, совместное прохождение и все те же "игровые площадки". Отдельно хочется отметить совместное прохождение. Уровни абсолютно не те, что в сингле, они рассчитаны на тщательное кооперирование действий, без „сотрудничества“ вы не пройдёте ни одного уровня. Как раз таки мультиплееру игра во многом обязана своим обаянием. Игра по Bluetooth текстовровалась на Nokia N73 и Sony-Ericsson K750i, работает великолепно, никаких лагов не наблюдается.





И заметьте, на протяжении всей игры ни разу не было замечено надписей типа "Хочешь больше, интереснее и разнообразней? Купи РС-версию!". И наверное зря, ведь поиграть в нее еще как стоит. Ведь на мобильной платформе никогда не сделать такого красивого освещения, анимации врагов достойной хорошего мультфильма и разнообразия локаций.

Но всё же для java-игр Gish: The Mobile Game остаётся одной из самых нетипичных и стильных аркад, в которую вы просто обязаны поиграть. Фанфары маленькому куску смолы и его потомству!



Рейтинг

Геймплей: 10
Графика: 10
Звук: 8,5
Дизайн: 10

9,5



GTA Advance

Жанр: Free-Play
Разработчик: Rockstar
Издатель: Rockstar
Платформа: GBA

Автор: Богдан Безпалий

Итак, я хочу представить всем владельцам смартфонов легендарную игру GTA Advance. Она создана на платформе игровой консоли GameBoy dvance. (Для запуска игры на смартфоне понадобится эмулятор vBag).

В игре GTA Advance вид сверху, но в тоже время объекты кажутся объемными. То есть она очень напоминает GTA 2, которая была выпущена для PC.

Вы начинаете игру с самых простых миссий, таких, как довезти человека до пункта назначения или убить кого-то по заказу. В игре 3 города, открываться они будут по мере ее прохождения. По мере прохождения, миссии становятся все более разнообразными. Так что их будет проходить достаточно интересно и сложно.

В игре большое количество оружия, присутствует даже самурайский меч! Так же можно выполнять миссии скорой помощи, пожарной службы и копов... НО самое главное, что отличает все игры серии GTA - это СВОБОДА!! Вы можете свободно гулять по городу, воровать тачки, убивать людей, убегать от копов... Поведение людей в игре очень натуральное, можно наблюдать драки хулиганов (или гопников) с простыми переходящими, могут и к тебе подойти. В игре существуют банды (их лучше не трогать, ибо потом покоя от них не будет). Если вы убили человека, то с него выпадают деньги или оружие (но не всегда). Города большие, так что похулиганить есть где.

В игре также есть множество приятных сюрпризов. Например, присутствует танк, на котором также можно выполнять миссии. Все секреты раскрывать не буду, скажу лишь, что будет грехом для мобильного геймера, а тем более для фаната серии GTA, пропустить эту игру. Кстати, не забудьте почистить оперативную память перед игрой программкой Freemem, особенно это касается владельцев старых смартфонов(6630, 6600...).



Рейтинг

Геймплей: 10
Графика: 9
Звук: 8
Управление: 8

9,0



One

Автор: Роман „Alerif“ Савин

Жанр: Файтинг
Разработчик: Digital Legends
Издатель: Nokia Publishing
Релиз: Октябрь 2008
Платформа: N-Gage

Думаю, в наше время все знают значение слова "файтинг". Этот жанр не требует представления, он хорошо развит, отточен, имеет в своем списке достаточное количество стабильных серий. Большинство игравших в Playstation сразу вспомнят Tekken, а геймеры, начинавшие свой путь с SEGA Mega Drive, врядли забудут Street Fighter и Mortal Combat, также люди несомненно вспомнят Virtua Fighter, Dead or Alive и, конечно же, Soul Calibur. А что же остается играющим на мобильных устройствах? Пародии на файтинги с банальными боевыми системами, из сюжета у которых максимум пара фраз перед боем? К сожалению, крупные разработчики без особого энтузиазма смотрят на телефоне, что, в принципе, вполне оправдано. И дело не в технических ограничениях платформы. Просто никто не будет разрабатывать хороший файтинг чтобы потом продавать его по 3\$, тем более рынок мобильных игр рассчитан на казуалщиков, на людей, которые играют на телефоне максимум чтобы забить время в пятиминутный перекур или во время езды в автобусе. Людям некогда вдумываться в сюжет и проходить огромные уровни, а если бы человек и захотел это сделать, то скорее всего купил бы себе портативную консоль. Но это не значит, что все потеряно. Счастливые обладатели смартфонов Nokia с поддержкой нового сервиса N-Gage теперь могут встать в ряды играющих в файтинги. Digital Legends - испанский разработчик, ставший известным именно благодаря своему файтингу ONE, выпущенному в 2005 году на оригинальную N-Gage - теперь снова радуется выходом сиквела того шедевра.

Первая часть в свои времена уже ошеломяла своей графикой. Но ONE был не просто красивым файтингом. Система кастомизации бойца достойна была просто великолепия - для одной только головы было доступно более 30 аксессуаров, которые вы открывали по мере прохождения игры и получения очков. К тому же цвет практически каждого аксессуара можно было менять по своему желанию, так что шанс встретить двух одинаковых бойцов сводился к минимуму. И уже тогда в игре была использована технология Motion Capture, так что плавность движений в сумме с замечательной графикой делали игру невероятно реалистичной. Конечно, игра не была идеальной. Звуковое оформление боя ограничивалось лишь звуками ударов и криками бойцов, ни о какой музыке и речи не шло. Все боссы были одеты из стандартного гардероба, да и никаких спец ударов или тем более ►





Анонс сиквела этой игры в 2006 году был настоящим событием. Выход игры не раз переносили, но то что мы увидели, когда она наконец вышла, оправдало практически все ожидания, оправдало все задержки и заставило многих поверить в то, что новый сервис N-Gage тоже на что-то способен. Если бы не некоторые узнаваемые черты графики и название, то простой игрок наверно не узнал бы в этой игре продолжение оригинального ONE.

Конечно же мы ждали в первую очередь именно ту потрясающую графику, которую десятки раз просматривали в немногочисленных видео геймплея. Графика стала такой, что фанатам DS стало стыдно посмеиваться над графикой смартфонов, и даже играющие на PSP с удивлением смотрели на игру. ONE стал первой игрой на N-Gage, в которую просили поиграть многие из окружающих, даже те, кто раньше не обращал на мобильные игры внимания, прочно закрепив в голове мысль о том, что за рамки тетрисоподобных аркад игры на телефонах не выходят. В видео о разработке игры продюсеры и программисты не зря с восхищением рассказывали о своих восхитительных результатах и о переработанном движке, об изменениях во всем - от вида меню до системы боя. Действительно, весь стиль оформления игры полностью изменился. Теперь в меню вы всегда видите изображение своего бойца в какой-нибудь из нескольких заранее созданных позиций, на заднем плане вы теперь увидите не скучный фон, а ту арену, на которой в последний раз играли. И если уж вспомнили об аренах, то грех не отметить, что хоть их и стало почти в два раза меньше, выглядеть они стали куда как лучше, имеют больше деталей, а главное отличие в том, что больше вас не ограничивают невидимыми границами поля боя - на каждой арене можно всегда дойти до края и упереться в стену, контейнер, автомобиль и другие реальные препятствия. Даже при близком рассмотрении все смотрится довольно неплохо, квадратность текстур не сильно бросается в глаза, разве что на одной арене.

Также стоит отметить, что на каждой арене учитываются особенности освещения. Борясь с супостатами в Юте вы заметите оранжевый свет заката на одежде бойцов, а в Доминиканской Республике яркое солнце осветит одежду и теней на ней почти не будет видно. Кстати об одежде - она больше не приклеена к телу, теперь многие её детали обрели физику и двигаются именно так, как должны в соответствующей ситуации. Также кроме теней теперь есть блики, которые в небольшой степени проявляются на теле и в большей степени на одежде, особенно кожаных куртках или ботинках, а также волосах. Однако, например, кровь в игре не появилась, но при ударах отлетает не то пот, не то слюни, а падение сопровождается клубами пыли, что все-таки смотрится очень даже неплохо. Но сиквел ONE имеет в своем арсенале ещё немало эффектности. Думаю, игравшие в первую часть хорошо помнят скучные концовки боя, когда проигравший после очередного, финального удара опускал руки и так стоял, качая головой. Негусто.. Теперь же каждый бой кончается замедленным действием с поворотом камеры, чаще всего показывающей падение проигравшего. Замедленное действие используется ещё и при контр-ударах, но это ещё ►

не все из впечатляющих моментов. Выполнение захватов также сопровождается сменой положения камеры, при этом движения захватов и выполняющихся после этого приемов записаны отдельные для каждого из боссов и группы противников на каждой локации.. Думаю ясно, что в этом плане первая часть уступает своему продолжателю. К тому же камера теперь трясется почти при каждом ударе. Смотрится все это потрясающе. Единственное, что может резко броситься в глаза, это некоторая непропорциональность девушек в игре, руки и ноги у них подозрительно худоваты для бойцов, а лица наоборот, напоминают мужские. Вообще это не сильно портит впечатление об игре, хотя и остается некий осадок.

Звуковые улучшения не отстают от визуальных. Появилась музыка в бое, и хоть она незамысловатая, некоторые треки даже запоминаются. Состоят они в основном из рок-композиций. После траурной тишины в предыдущей части это становится одним из неоспоримых плюсов. К тому же музыку даже не хочется выключать, хотя большинство мобильных игр этим страдают. Кстати звук также зависит от арены, на которой вы играете. Для каждой из них своя определенная дорожка, а в подземной парковке Берлина, к примеру, слышится эхо от ударов и остальных звуков.



Но объектом восхищения стала не только доработанная и изрядно улучшенная графика и звук. Конечно, мы все ждали ещё и более динамичных боев, новых стилей боя. Как и ожидалось, динамика возросла. Теперь игра больше напоминает "взрослые" файтинги. Удары проходят с поражающей быстротой, перерывы между ними при близком расстоянии противников друг от друга можно измерить только долями секунды, часто невозможно не посмотрев на полоски жизни сразу понять, кто там кого больше побил. Но при этом никаких джанглов по типу Tekken вы не увидите, хотя редакции удалось найти пару читерских ударов, с помощью которых у многих противников можно отнять по половине жизни, не получив особых увечий. Также в системе боя появилась новая фишка - контр-удары, про которые я уже вспоминал. Они позволяют отбить практически любую атаку противника, правда сделать это не всегда удастся, ибо выполнение контр-удара заключается в своевременном нажатии кнопки [A] (удар рукой), а если быть точнее, то нажать её надо в тот момент, когда противник только собирается сделать удар. В первой части ничего подобного и не было. Стоит также заметить, что по сравнению с оригиналом управление изменилось до неузнаваемости. Теперь активно используются двойные нажатия по всем четырем направлениям, удерживания, двойные нажатия с удерживанием кнопки в конце и тому подобные действия, путающие ваши пальцы. Хотелось бы посоветовать будущим и нынешним игрокам пройти все тренировки, так как без них с ходу сориентироваться в путанице управления будет сложно. Привычные переключения позиций прямо во время раунда тоже канули в Лету. Взамен нам предлагают выбрать один из трех стилей боя в настройке персонажа. Но не пугайтесь, стиль можно сменить при любом подвернувшемся случае зайти в меню кастомизации. Но изменения в управлении таят свои подводные камни.. ►

Забудьте о списках комбинаций ударов с чередующимися нажатиями на кнопки ударов и направлений. Теперь вместо этого есть различные одиночные удары и несколько комбинаций по три нажатия двух кнопок. Это может огорчить некоторых в прошлом знатоков комбинаций первой части, но других вариантов у разработчиков не было, ведь Nokia сама сократила максимально возможное количество игровых клавиш всего до двух. С другой стороны, для рядовых игроков, редко вдающихся в подробности, от такого изменения управления ни жарко, ни холодно, ведь пользуются они только простыми ударами по четырем направлениям. Все это в сумме значительно упрощает игровой процесс, прохождение теперь может уложиться в один день, в то время как первую часть пройти за один день можно было только значительно поднабравшись опыта, предварительно пройдя игру раза два-три.



Все персонажи в игре абсолютно новые, никакой связи с первой частью нет, напоминает о ней только ваш учитель в сценических диалогах. Но и в плане персонажей новый ONE в лучшую сторону отличается от предшественника. В отличие от первой части, где абсолютно все противники были одеты из стандартного набора одежды, доступного и вам, в сиквеле боссы наконец обрели индивидуальную внешность, а также свои уникальные удары и приемы, которые вам никогда не выполнить. Внешность боссов вам не скопировать потому, что их костюмы абсолютно уникальны и при этом точно подходят стилю и тематике той арены, которой соответствуют. У каждого из семи боссов есть своя небольшая история, точнее даже указания на то, чем они занимаются и кто они, а это, в свою очередь дает адекватную мотивацию их нападения на вас, хотя со времен оригинала сильно диалоги не изменились, изменился их вид - теперь все диалоги сопровождаются картинками в стиле комиксов. За боссов нам, как и раньше, поиграть не дадут, вместо этого дают достаточно широкие возможности кастомизации. Но, к сожалению, широкие они только по сравнению с другими файтингами, где есть только выбор из двух-четырех костюмов. По сравнению с первым ONE гардероб невероятно урезан. Больше нет целых костюмов мото-гонщика с шлемом, специальной курткой, штанами и ботинками, полностью исчезли маски, десяток усов, шрамы, пара десятков причесок, мэйк-ап, камуфляж, оставив от себя только солнцезащитные очки. И это только потери аксессуаров для головы. Вместе с ними ушли кучи татуировок, различные перчатки, множество ботинок, штанов, наколенники, налокотники и многое другое, оставив нам скудный набор возможно не самых интересных одежд. Но не стоит сильно расстраиваться, ведь этого вполне достаточно, чтобы сделать своего бойца по-настоящему своим, уникальным. К тому же теперь появилась возможность выбрать вступительные и заключительные движения бойца, то есть те движения, которые он выполняет перед боем и при победе или поражении. В первой части они выбирались для каждого боя случайным образом. Ну и ещё один плюс заключается в том, что теперь вы можете создавать одновременно до шести бойцов, а также менять им имя, хотя в первой части для этого нужно было начать новую игру, потеряв все достижения



Сингл-составляющая игры представляет нам стандартный набор любого файтинга - есть Story Mode, пройдя который вы откроете все анимации, одежду и противников, после чего можно начать играть в Versus, набивая очки, которые кстати, зачисляются по системе Арпада Эло, можно поиграть в Survival, показывая свои способности к выживанию, ну и можно заглянуть в режим Training, дабы подучить забытые движения и отточить их. Но ведь компьютерный противник никогда не заменит настоящего, и вот тут на помощь приходит мультиплеер по Bluetooth. Этот режим не имеет отличий по доступным опциям от Versus, но адреналина, азарта и удовольствия он приносит куда как больше, ведь играть вдвоем всегда интересней, особенно в файтинг. Причем плюс ONE именно в том, что разобраться с этой игрой несмотря на мудреное управление сможет почти каждый, а значит вам надо только найти друга со смартфоном Nokia, поддерживающим N-Gage, и посоветовать ему установить эту игру. И я гарантирую, что такое удовольствие, как от игры в ONE по мультиплееру, вы не получите ни от одной другой игры на телефоны и смартфоны. Из онлайн-мультиплеерных возможностей можно отметить только возможность загружать свои очки в N-Gage Арену и смотреть, на каком вы месте по всему миру, по вашей стране и городу.

Да, у ONE есть недостатки, да, он не дотягивает до файтингов на домашних консолях, но его все равно можно сравнивать с ними, а это о чем-то говорит, особенно если учесть, что это игра на телефон. И я ещё раз скажу - этот файтинг на N-Gage лучший, и не потому, что он единственный.

Рейтинг

Геймплей:	9
Графика:	8,5
Звук:	8,5
Управление:	9,5

9,0



Heavy Mach

Жанр: Аркада
Разработчик: IndieAn
Издатель: IndieAn
Релиз: 2008
Платформа: iPhone

Автор: Антон RazeR Трунин

Данную игру я ждал с некоторой опаской – графика не очень красиво выглядит, скриншоты плохие... Но вот, час «X» настал – заветная «Heavy Mach» красуется у меня на спринг-борде. Запускаем игру... Хм, пока вроде ничего опасного не произошло – руки-ноги целы, а большего и не надо. Выбираю первую миссию. Думаю, что когда загрузится уровень, то помру со скуки...

И помираю. Но не скуки, а с удивления – так все добротнo выглядит. Первый враг, первый бонус, первый прыжок через пропасть... Очнулся лишь через пару часов, обнаружив, что мой мозг ушел в отключку. Так что такое этот «Heavy Mach»?..

Это 2D-аркада с мегакрутым танком в главной роли. Он прыгает, заказывает арtpоддержку с воздуха, меняет оружие на ходу, и вообще – ведет себя не как обычный танк. Хотя играть от этого, надо признать, ничуть не менее интересно.

Графика. Не некстген, конечно, но и не прошлый век. Что понравилось особенно – так это задний фон миссий. Красиво, черт побери.

Звук. Взрывы гремят громко и реалистично, каждое действие снабжено свои собственным звуком. Нареканий нет, разве что подобной игре можно было музыку добавить...

Геймплей. Пожалуй, самая противоречивая графа. Где-то к мисси 3.2 я начал скучать, хотя до этого игра шла на одном дыхании. Это главная проблема «Heavy Mach» - геймплей очень однообразен.

Коротко о главном: Вполне неплохая игра, если вы хотите убить пару часов и дать головному мозгу отдохнуть.



Рейтинг

Геймплей:	5
Графика:	7
Звук:	8
Управление:	8,5

7,0



M.U.M.U. Judgment Day

Жанр: Аркада
Разработчик: Herocraft
Издатель: Herocraft
Релиз: 1 апреля 2009год
Платформа: Java

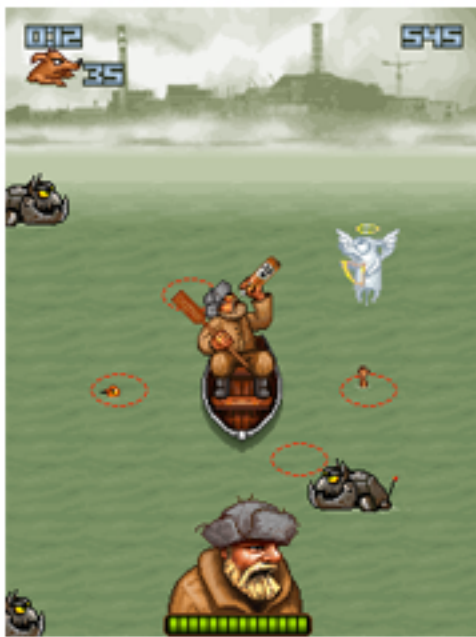
Автор: Алексей)rayman(Савочкин

Данная игра по сути является старой сказкой на новый лад. Я бы даже сказал, на очень новый. Действия игры сразу же переносят нас из простой русской деревни в Припять. Причём сюжет, как и место действия, тоже в корне меняется. В игре имеются несколько разных режимов:

- История драмы
- Просто утопить
- Цинично утопить
- Му-му мстит

В первых трёх режимах нам предлагается играть за Герасима. Играя же в четвертый режим, мы попадаем в шкуру Му-му, и нам предлагается отомстить старику. Если рассматривать графику в игре, то нужно отметить, что HeroCraft довольно сильно постарался. Всё выглядит довольно симпатично. Причём выбранные для игры краски очень сильно подходят к месту, где происходят действия игры. Также HeroCraft предлагают нам посмотреть, как же всё было на самом деле. А было всё так: сначала Герасим и Му-му были лучшими друзьями, они мылись в одной ванной, пили за одним столом, но потом старик начал замечать, что все дела по дому делает только он один, и решает выгнать Му-му, а собака долго не думая, сожгла дом Герасима. Потом они пошли друг с другом на разборки и вернулись с гипсами и синяками. А заканчивается всё тем, что они стали жить счастливо, но умерли в один день от насморка. xD Давайте же поговорим немного о геймплее игры. По истории нам придётся сидеть в лодке и отбиваться от злобных нападений Му-му. Но Припять сделала своё дело, и на старика, кроме обычных собак, также нападают металлические Му-му, Му-му крокодилы, Му-му акулы и Му-му камикадзе. Чтобы старику было проще выжить, необходимо будет собирать различные бонусы. Причём некоторые из них будут вам помогать, а некоторые





наоборот - вредить. Но для того, чтобы выжить, Герасиму будет достаточно собрать бутылки самогона и резиновых женщин. На данном этапе разработки почти нет музыки (только лишь звуки). В Му-му разработчики решили проблему звукового сопровождения довольно оригинальным методом - игровая мелодия на уровнях будет напрямую зависеть от того, что будет происходить на экране: чем яростнее будет схватка - тем быстрее будет музыка. Главным недостатком игры является то, что она однообразна. Безусловно она поможет вам расслабиться, улыбнуться и получить порцию хорошего настроения, но если вы хотите поиграть во что-то серьезное с сильным сюжетом, то эта игра не для вас. Однако вся наша редакция считает, что в "Му-му" обязан поиграть каждый геймер, ибо такое больше нигде не увидишь!

Рейтинг

Геймплей:	5
Графика:	8,5
Звук:	7
Управление:	8,5

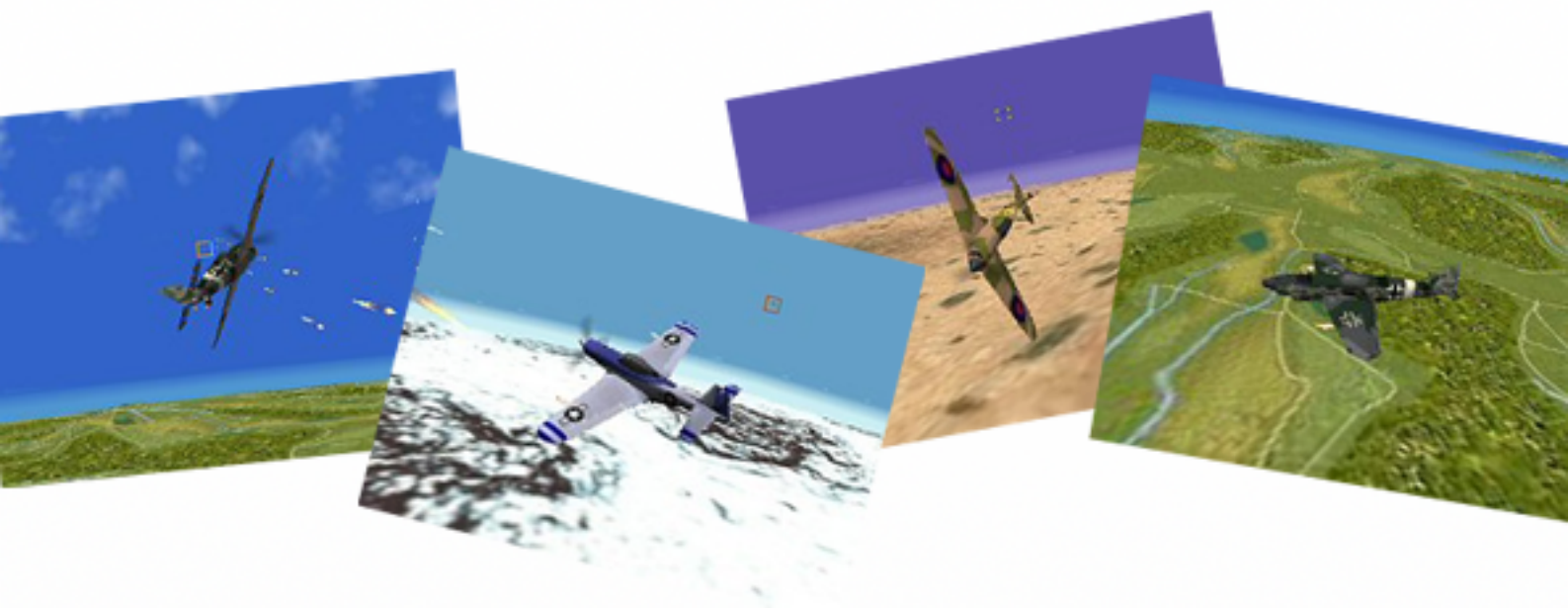
7,0



Mini Dogfight

Автор: Владимир [RaZoR] Патрикеев

Жанр: Ависимулятор
Разработчик: OmniG
Software Inc
Платформа: Win. Mobile



Итак, сегодня речь идёт о КПК Pocket PC с Windows Mobile 5,6 и играх на этой платформе. Первая игра, которая меня безумно заинтересовала и прямо таки заставила в себя играть, это Mini-Dogfight. Пускай название и переводится для людей плохой знающих английский, как бой мини собак, но это не должно вас пугать, а, наоборот, только подтолкнуть к тому, чтобы вы запустили её на своём девайсе.

Коротко о главном: Симулятор боевых истребителей второй мировой войны. Есть поддержка мультиплеера и возможность играть через Интернет, LAN или же через ActiveSync. Разработчик OmniG Software inc. Игрушка весьма стоящая, особенно для тех, кто любит 3D пространство в играх, полетать на самолётах и играть в компании с другом. Прекрасный звук, красиво обставленный мир, весьма неплохой AI, несложное управление, с которым разберётся даже новичок.

Смысл игры заключается в том, чтобы расстреливать вражеские самолёты, получая за это очки. После того, как вы «нахлопаете» врагам, вы переходите на следующий уровень, попутно открывая новые модели самолётов. Итак, мой вердикт *добивает последний вражеский миссершмидт*:

Рейтинг

Геймплей:	9
Графика:	9
Звук:	8
Управление:	8

8,5



R.U.S.H.

Автор: Максим "FaLLOuT_mAn_)))" Иванов

Жанр: 3D-гонки
Разработчик: QPlaze
Издатель: Nomos WP
Релиз: 2009
Платформа: Java

R.U.S.K.I.E. N.E. S.D.A.Y.U.T.S.Y.A. - именно это выражение мне пришло в голову сразу после прохождения первой гонки в игре. Пускай QPlaze не совсем русские, но смысл фразы остаётся всё равно тем же самым и в красках описывает все потуги разработчиков. Сделать не хуже, чем на Западе, показать, что бывшее СНГ тоже что-то умеет, что у нас за компьютерами тоже не медведи в шапках-ушанках в качестве программистов сидят, запивая чай из самовара палёной чекушкой водки и с дразнящим треском зажёвывая всё это дело бутербродами с красной икрой.

Если рассматривать R.U.S.H. как ответ буржуйскому Burnout, то украинские разработчики справились с лихвой, выполнив работу довольно прилежно, правильно, а кое-где даже и с блеском. Но дело в том, что быстро понимаешь, что никакого стимула в виде утирания носов зарубежным разработчикам и раздавания бесплатных платков для вытирания горячих слёз, которые должны были фонтанами бить из глаз западных коллег по рынку, просто-напросто... не было....

А дело всё, в общем-то, в коммерции... Нет, безусловно, наверняка все в штате разработчиков видели в этой игре не только латание финансовых дыр, но и новые пути развития самой компании, ведь действительно, гонки, как и шутеры, всё ещё не слишком обжитый жанр для QPlaze, а полноценных, не просто клонов Crash Arena, у них вообще не было (зато в тиражах намечается чуть ли не революция-смотри по соседству наш обзор по новенькому Hero Of War, который оказался до безумия хорош). Но говорить, что принятие решения о выпуске R.U.S.H. в свет было основано лишь на чисто творческих порывах, значит врать самим себе, причём беззастенчиво. Но, поверьте, в этом нет ничего стыдного-кризис есть кризис, кушать хочется всем, и то, что разработчики подошли к этому с некой ноткой инноваций для самих себя, есть хорошо, и их за это можно только похвалить.

По-хорошему, если вы собираетесь играть в сию игру после High Speed (но к тому времени она, не в обиду разработчикам, уже мало кому будет нужна, поэтому QPlaze в какой-то мере поступили правильно-выпустили раньше, чем состоит ся релиз их главного конкурента), как это случилось со мной, то сомневаюсь, что вы надолго осядете в ней, так как после детища А.Петруса там, по сути, делать нечего. ►



Она проигрывает буквально во всём, в частности, в геймплее, до жути однообразном, унылом, который хорошо было бы сделать как тип гонки, но уж никак не растягивать на всю игру. Он, мягко говоря, приедается уже на 20-ой минуте, и людей, кроме тестеров, конечно, которые смогли пройти всю игру от начала до конца, да и ещё несколько раз, открыв все машины, я, к сожалению, не знаю.

С другой стороны-первые 20 минут очень интересно экспериментировать с физикой, рассматривать спецэффекты, любовно прорисованные художниками, наблюдать, как при трении машины об обочину искры лукавыми бенгальскими огоньками выскакивают и, словно мухи, роятся над автомобилем ровно до тех пор, пока вас не отпустит приступ сумасшествия и вы наконец не выедете на шоссе. Кстати, когда я сказал, что спецэффекты действительно хочется рассматривать - я не шутил. На моих глазах столкновение спорт-кара с хлипенькой легковушкой привело к красивому подлёту второй, несколькими сальто-мортале в воздухе и следующему за этими кульбитами взрыву, разнёсшемуся почти на полэкрана. Поверьте, такие моменты действительно заставляют хорошо подумать о разработчиках и помянуть поражённым словом всех, от программистов до художников, и уж точно в такие моменты хочется зааплодировать и назвать их скромными украинскими гениями своего дела. Жаль только, что такие моменты бывают редко, и не у всех.



Первые минуты геймплей тоже притягивает - по началу лавировать в безумном потоке машин: фургонов, чёрными птицами спешащими к тебе навстречу, легковушек, суетливо спешащих по собственным делам, такси, пёстро мелькающие жёлтым пятном - безумно интересно. Может, дело в камере, располагающейся сверху, а может и в скорости и не совсем привычном управлении, но факт остаётся фактом - это куда лучше того же Burnout. С другой стороны, тут опять же нет бешеной динамики потока, как в High Speed (да, я теперь все игры того же жанра неизбежно буду сравнивать с Хай Спид, планка поднята, а, значит, нужно толкать её ещё выше), но R.U.S.H. и не метил изначально в А-класс, поэтому недоработки можно списать на кризис и нехватку времени.



Стоит отметить очень приличную графику, которая неожиданно радует нас то живописными сельскими пейзажами, то заснеженными скользкими горными дорогами, то довольно аккуратными модельками машин, которыми, к сожалению, ввиду их размера не любишься ►

но приятно подмечаешь, что они и вовсе не квадратные, и уже похожи сами на себя.

Приятный плюс - отсутствие сильной пикселизации, которая так раздражала нас в предрелизной версии High Speed (у них, впрочем, есть ещё время всё исправить). В общем, графика смотрится очень грамотно и красиво.



Абсолютная противоположность графике - звук, вернее, его отсутствие. Машины трутся об обочины, сталкиваются, разрываются абсолютно беззвучно, словно разработкой заведовал сам маэстро Чарли Чаплин, стуча дирижёрной палочкой звукам по головам. Единственное исключение - надоедающая мелодия в главном меню. Наверное, у великого комика был обеденный перерыв.



Итак, R.U.S.H.-абсолютный проходнячок, так, лёгкая разминка перед релизом High Speed, взамен которой найдутся и более "геймплееспособные" конкуренты. В принципе, игра не плоха, её вполне можно рекомендовать любителям скоростей и тем, кто соскучился или кому просто понравился Burnout.



Рейтинг

Геймплей:	7
Графика:	8
Звук:	3
Управление:	7

6,5



Heroes of War: Nanowarrior

Жанр: Шутер (Тир)
Разработчик: QPlaze
Издатель: Nomos WP
Релиз: Март 2009
Платформа: Java

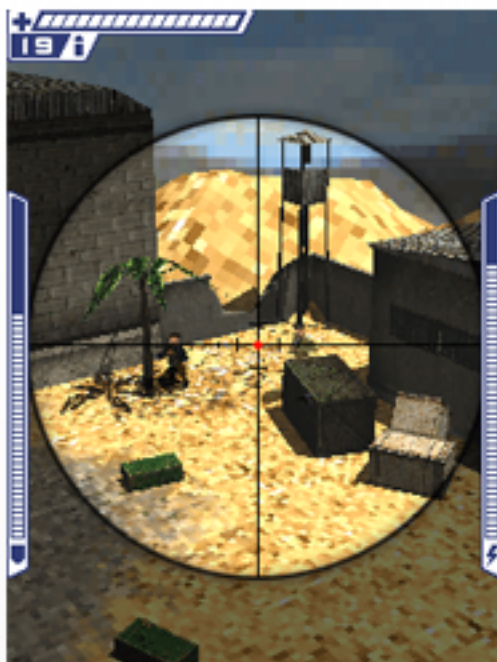
Автор: Алексей)rayman(Савочкин

Heroes of War: Nanowarrior была одной из самых сильно ожидаемых нашей редакцией игр. Вплоть до самого релиза мы и не знали, чего от неё ждать. То ли это клон не совсем удавшегося S.T.A.L.K.E.R. Mobile, то ли что-то новенькое, чего мы ещё не видели. Дабы сильно нас не томить, Qplaze дала нам на изучение свой шедевр за пару дней до официального поступления игры в продажу. Можете вздохнуть спокойно. Игра получилась просто великолепной. Вы скажете: «Это же просто тир!». Многие из команды журнала думали также, но уже после первого запуска, мнение в корне изменилось. На самом деле оказалось, что Qplaze вложили всю свою душу в данный проект.

Да, это не полноценный шутер, но зато здесь вам точно не придётся скучать. Буквально каждая секунда будет наполнена разнообразными действиями, а если и встретится пару спокойных моментов, то вы их уж точно потратите на изучение способностей вашего костюма. Как? Я вам ещё о нём не рассказывал? Ну, вообще за один только нано-костюм игре можно было поставить высокий балл. Пожалуй, самой важной способностью костюма окажется «регенерация» (по себе могу сказать, что использовал её не реже, чем раз в двадцать секунд). Она способна пополнить всё ваше здоровье. Также есть возможность создания энергетического щита при помощи руки. Он будет защищать вас от летящих пуль. Но не думайте, что сможете простоять под этим укрытием сколь угодно долго. Когда кончится энергия, щит пропадёт, и вам придётся рассчитывать только на себя. Помимо этого в игре есть и невидимость, при включении которой врагам будет очень сложно прикончить вас.

Кроме костюма, можно также «поиграться» и с настройками оружия. Прямо в реальном времени, на ходу, есть возможность включать автоприцел, прикручивать глушитель для бесшумной стрельбы, одевать инфракрасный прицел, а также использовать снайперский и штурмовой наборы. Комбинируя всё вышеупомянутое, можно довольно красиво лишать врагов жизни. Не могу не сказать, что в игре довольно сильно поднялся уровень сложности. Теперь это не бессмысленная стрельба по врагам, а достаточно продуманная ►





и сложная комбинация действий.

Но только прошу вас, не бросайте игру из-за того, что вы застрянете прямо на первой же миссии после обучения (не все конечно). Игру надо прочувствовать и вообразить себя в этом нано-костюме. Поэтому после нескольких достаточно недолгих тренировок вы будете достаточно легко всё проходить, и мнение об игре изменится в лучшую сторону (так было и со мной).

Если говорить о графике, то здесь, к сожалению, она стала немного хуже своих предшественников. Модельки стали более квадратными, однако это не сильно бросается в глаза. Просто в игре очень много разнообразных текстур, и на экране порой творится такое, что обращать внимание на такие незначительные минусы просто нет времени. В Nanowarrior по-прежнему имеется динамическое освещение, что не может не радовать. А вот музыки в ней практически нет, только лишь в меню. А на уровнях просто звуки. Но скажите мне, где вы видели шутеры, в которых на уровнях играет музыка. (конечно, такое встречается, но только на консолях и ПК).

Впервые в тире уделили огромное внимание сюжетной линии. Здесь он проработан на все сто. А чтобы преподать это всё игроку в интересной форме, Qplaze добавляет в игру буквально пропитанные юмором диалоги. Читать их - одно удовольствие (причём это мнение всех членов команды нашего журнала). Таким образом, украинская компания обошла всех иностранных разработчиков. И пусть мы писали в предыдущем номере, что в игре вся концепция позаимствована из компьютерной игры Crysis, но даже иностранные разработчики поленились сделать её на java, а Qplaze сделала и, помимо этого, добавила очень много своих фишек. Мы же надеемся, что следующей их игрой будет уже полноценный шутер, и для этого случая мы подготовили уже для них оценку – 10 баллов и гарантированную премию "Шутер года". Остаётся только ждать. А пока оценки такие:

Рейтинг

Геймплей:	9
Графика:	8,5
Звук:	8,5
Управление:	9,5

9,0



Paris Nights

Автор: Егор „YourDestiny” Толстой



Жанр: Симулятор Жизни
Разработчик: Gameloft
Издатель: Gameloft
Релиз: Март 2009
Платформа: Java

Законодатель мод, огромный культурный центр, город-мечта - Париж. Сам я там никогда не бывал, что надеюсь в будущем исправить. Таким, как я, Gameloft подарил шанс хоть немного окунуться в атмосферу Парижа, почувствовать себя "в шкуре" человека, приехавшего его покорить.

Как водится в играх этой серии, сюжет начинается со сна, в котором главгерой видит воплощение своей мечты, к которому мы, собственно, и будем стремиться. Игра предлагает нам относительно богатый набор для моделирования внешности главного героя - различный цвет кожи, прическа, одежда. Не стоит особо задумываться при выборе - костюм и укладку волос всегда можно будет поменять.

Геймплей практически идентичен с предыдущими играми этой серии (недавний Date or Ditch в счет не идет). Все так же, общаясь с людьми, мы повышаем уровень их "дружелюбности" к нам и некоторые свои параметры. Здесь Gameloft ввел одно небольшое нововведение: когда вы познакомитесь с человеком, он может что-то вам подарить. Этот подарок принесет довольно таки неплохой бонус к одной из характеристик. Вообще, насчет высоты своих параметров можно абсолютно не заморачиваться, игра сама ведет нас по сюжету, подсказывая, что конкретно в данный момент надо "прокачать".

По сложности Paris Nights рассчитана на шестилетнего ребенка, владеющего элементарной логикой и знающего английский язык. Всегда вас будут в буквальном смысле подталкивать к цели, через каждые пару метров будут нарисованы стрелочки, ведущие к месту назначения. Есть, конечно, и пара загадок - их решение занимает от силы 10 секунд. Но это, опять же, при знании английского. Человеку, не знакомому с ним, придется нелегко. В прошлое ушли и мини-игры, дорогие моему сердцу со времен New York Nights. Я все еще надеялся, что их вернут, но - не судьба. Теперь для того, чтобы заработать деньги, нужно приложить ►





минимум усилий - лишь выбрать в списке нужное действие и ждать, пока на счет не начнут капать деньги. Как-то слишком все просто, даже обидно немного.

Из других нововведений хотелось бы отметить возможность менять мебель и бытовую технику в квартире. Свободы, конечно минимум, выбранный предмет лишь заменит старый и будет стоять на том же самом месте. Причем довольно любопытно то, что при покупке чего-то нового в одной квартире, купленное появится и во второй. Видимо, это недоработка создателей. Вообще, вся эта перемена обстановки не несет никакой роли - максимум чисто визуальную. Зато есть, куда все таки потратить деньги. Покупка осуществляется через "интернет", с помощью ноутбука. Там же можно прикупить и обновления в гардероб.

Локации в игре отрисованы очень красиво, в этом Gameloft не подкачал. На улицах Парижа постоянно царит оживление, бродят голуби, куда-то спешат люди, обнимаются в укромных уголках влюбленные парочки. А у Эйфелевой башни можно встретить и пингвинов. Модели персонажей также прорисованы со всем возможным качеством.

Играть в Paris Nights действительно приятно и интересно. За игрой я превосходно скоротал три вечера, о чем нисколько не жалею. Да, она не совершила никакой революции, да, не принесла сколько-нибудь значимых нововведений в серию Nights, но планку качества она уверенно держит. Будем надеяться, что Gameloft и дальше продолжит нас радовать играми этой серии.

Рейтинг

Геймплей: 8
Графика: 8,5
Звук: 7
Дизайн: 8

8,0



Автор: Максим FaLLOuT_mAn))) Иванов

YOU WILL BE NEXT!...

Когда id объявила летом о новом проекте во вселенной Вольфенштейн на ПК, никто и не сомневался, что сержант Блацкович не обойдёт и мобильные телефоны, при чём именно в форме золотой жилы id – RPG. Вот только восторга особого это у меня не вызвало, и вовсе не потому, что я не люблю эту вселенную или презираю разработчиков, нет, просто ожидание мне подпортили именно вторые Орки и Эльфы. Игра, казалось бы, бережно перенёсшая и, по заявлениям id, преумножившая достоинства первой части, на деле оказалась донельзя скучной и унылой, игру красили в основном диалоги главного героя и жезла, которые даже в русской версии вызывали улыбку, но и только, в остальном всё вышло почти под копирку с первой частью, но, как ни странно, такой же любви геймеров это не принесло.

Печально глядя на экран телефона, я размышлял и о судьбе Блацковича. Догадаться, что на этот раз возьмут на "приумножение атмосферы", было совсем несложно, конечно же, всеми любимый Doom RPG, и я был почти что уверен, что из Вольфенштейна ничего хорошего не выйдет. Восторга не вызвали и подросшие скрины, нам снова предлагали взглянуть на огромные пиксели, страшное месиво вместо врагов и далее по списку - то есть всё, что мы уже видели перед этим и в Орках и Эльфах 1,2, и, конечно, в Думе...

Смех сквозь слёзы

Если вы сперва взглянули на общую оценку игры, не удивляйтесь – всё, что было описано ранее, присутствует и в релизе. Графику, правда, всё-таки подтянули, но, согласитесь, от такого все давно уже отвыкли. Но местами игра умудряется выдавать довольно неплохую картинку, самый первый ролик в игре даже удивляет, замок Вольфенштейна выглядит чудесно, а когда камера начинает вращаться мимо него, так глаз просто радуется, но тут действие внезапно перемещается в его внутренности и красивая моделька замка, видимо, выжавшая максимум их движка, сменяется унылыми пикселизованными спрайтами солдат. Обрадовавшись было похорошевшему движку я снова погрузился, ну скажите, кто так делает? Даже NET Lizard уже применяет меры против этого, и, кстати, весьма успешно, ►





Даже NET Lizard уже применяет меры против этого, и, кстати, весьма успешно, так что, господа программеры, мешает вам реализовать это хотя бы на уровне украинской студии?.. Но тут же в дело вступает то, чего нет у этой самой украинской студии, хитрая уловка, туз в рукаве, то, что id скрывало до самого релиза. Юмор. Постановка роликов. Да-да, это, наверное, первая игра на яве с таким количеством игровых роликов, при чём присутствующих вовсе не ради галочки, а действительно раскрывающих сюжет, дающих вволю посмеяться. И с этого момента начинается самое интересное, друзья мои. Наблюдать за тем, как Блацкович, извернувшись, ловко вырубаёт в ролике фрица унитазом, надо сказать, очень и очень забавно. И самое интересное, что всё это так здесь замечательно обыграно, что даже некоторым ПК-проектам подобное и не снилось, и геймер мигом забывает обо всей кривизне движка, о всех недочётах, о пикселизации, он буквально тонет в бездне интересных игровых ситуаций и неповторимом, мягком, ненавязчивом и очень остроумном юморе, что id буквально хочется петь хвалебные диферамбы и посвящать оды. Вольфенштейна хочется ставить в пример, тыкать остальных разработчиков игр в 3D измерении в него пальцем, словно нашкодивших котят, ведь давно пора с помощью красивых сцен на движке игры действительно дать почувствовать игрокам нечто новое, рассказать красивую историю и медленными, робкими шажочками продвигаться к планке ПК-качества игр. В этом плане id сильно двинула индустрию вперёд и дала повод программистам остальных разработчиков поломать головы над внедрением этого и в свои проекты.

В рот мне дуло

Но, чёрт возьми, кроме всего этого движок игры довольно сильно подлатали и обновили, и пускай эти изменения довольно номинальны, но они есть, и от них становится вдвойне приятней. Во-первых, героя не оставили без ног, пожалуй, впервые за историю движка. Теперь Блацкович с удовольствием может заехать залихвацким ударом по челюсти, как, впрочем, и ему. Видимо, поднабравшись у богатырей славянских силушки богатырской, может и показать врагам искусство кулачного боя, махнув сначала левой, а потом и правой рукой, растолкав всех бицепсами своими розовыми. Ну а если попросят кастеты показать, так и то пожалуйста, на раз-два вместе с двумя пистолетами достаются.

Да, в игре действительно можно стрелять и бить с двух рук, доказывать свою правоту старым добрым Томпсоном или, встав от врагов на определённом расстоянии, поразить всех с десантной винтовки, очень почему-то напоминающей Винтарь из Сталкера, причём у неё особенная система баланса, отличающаяся от других. ►



Вместо того, чтобы спокойно рассмотреть в прицел и дать по хэдшоту очередной пачке фрицев, тебе не дают времени на размышления, или стреляй, или сам получишь сапожищем/пулей/файерболом в голову. В эти мгновения игра приобретает реалтаймовые нотки, очень хорошо вписывающиеся в общий стиль игры. На этом список нововведений не заканчивается, в игре появилась и взрывчатка, внаглую подойдя к врагу и прилепив на него родимую, можно отбежать в безопасное место и дожидаться, когда ветер войны принесёт вам запах победы или жжёного аккумулятора. Словно вняв пк-моду на огнёмёты в таких монстрах, как Far Cry 2 (ну ей богу, ява-портация меня и то больше затянула, чем её старший мультиплатформенный брат) и Call of Duty:World At War, id привносит в своё детище и его. Теперь, находясь от врага на почтительном расстоянии, можно меткой струёй поджарить врага, жаль только медали "аццкий жгун" не предусмотрено.

IN THE END

Зато предусмотрено много других, ещё более приятных сюрпризов. Вольфенштейн, наверное, можно назвать первой игрой на ява с действительно интересной атмосферой, весь этот фарс с курицами, портреты Гитлера, заключённые в тюрьмах, на которых были испытаны страшные препараты, сумасшедший Гюнтер, уморительные враги, девушки-шпионки в обтягивающих костюмах, скелеты, зомби, надгробия с двусмысленными надписями(есть и пошлости вроде замучанной досмерти бананом девушки), унитаза, которыми можно крушить врагов, секреты, вода, в которой Блакович не может постоянно находиться, спускание с крыши дома по верёвке, храбрые заключённые и многое другое, всё это сливается в безумное, яркое, запоминающееся приключение с ворохом юмора и заправленное приправами инноваций. Да, я специально не рассказываю про врагов и локации, ибо потому что интереснее всего в этой игре исследовать, и ты никогда не знаешь, что id подсунут тебе уже на следующем повороте....

Рейтинг

Геймплей:	8
Графика:	7
Звук:	8
Управление:	8

8,5

High Speed 3d





N-Gage 2.0 - закат или рассвет?

Автор: Роман AleriF Савин

Самой болезненной и обсуждаемой проблемой в кругах фанатов, да и просто играющих в N-Gage, сейчас является выход игр. Причем проблемой является и их качество, и их количество. Многие жалуются, что выходят копии Java-игр, которые якобы никому не нужны. Но это все поверхность проблемы, а хотелось бы углубиться в неё и понять, из-за чего именно такое отношение к N-Gage как у игроков, так и у разработчиков.

Анонс нового сервиса N-Gage, сопровождающийся многообещающим видео-роликом второй части ONE и анонсом ещё нескольких игр, был большим событием для людей, являющихся пользователями смартфонов Nokia последнего поколения. Каких только слухов не было на форумах. Кто-то прочил нам игры на SIM-картах, кто-то говорил про эмуляцию игр от оригинальной N-Gage, но самым обсуждаемым в то время был вопрос об использовании аппаратного ускорителя трехмерной графики, ведь его использование могло позволить разработчикам создавать игры на голову выше той же DS. К тому же анонсы говорили именно об использовании ускорителя - в их списке была игра System Rush Evolution, предустановленная демо-версия которой на N93 ломала все представления о возможностях телефонов, да и демонстрационное видео ONE показывалось на все том же N93 и было призвано удивить именно графикой. Оставалось одно "но", из-за которого споры зачастую заканчивались переходом на личности - в списке поддерживаемых в будущем смартфонов помимо N93, N95 и N82 Nokia указала N73, который вовсе не отличался продвинутыми техническими характеристиками, а даже наоборот, отличался некоторой задумчивостью при работе. В те времена сложилась теория о том, что для N73 и подобных ему смартфонов, то есть смартфонов без ускорителя, будут выпускать простенькие проекты, которые в хорошей графике не нуждаются по определению. Тогда в пример приводили разве что Mile High Pinball.

Но наступил 2008 год, и после многочисленных задержек и переносов сервис N-Gage наконец был запущен. Вместе с ним сразу вышли System Rush Evolution, Creatures of the Deerp и Space Impact: Kappa Base. Первые две игры уж точно считали играми для ускорителя, но ни одна из них его не использовала. Многие ещё долго пытались увидеть различия в графике игры, запущенной на N81 и N95, кто-то даже писал, что "заметил улучшения", но это было не более чем порождением отчаявшегося сознания. Постепенно все начали понимать, что все возможности смартфонов игры использовать не будут, а через некоторое время Nokia начала кормить нас обещаниями использовать 3D-ускоритель позже, выпустить по две версии игр и тому подобными. Выходили новые игры, но продвинутой графики, о которой все когда-то мечтали и на которую надеялись, не было. Тогда появилась другая теория - для выпуска игр под ускоритель просто мало смартфонов и это не выгодно, но "вот выпустит Nokia новые смартфоны, и все-то они будут мощные, тогда и игры станут крутыми, да версии отдельные выпускать будут". Но шли месяцы, а никакого намека на светлое будущее и не было. Ситуация становилась хуже, а вместе с ней хуже становилось и отношение юзеров к N-Gage. ►

Уже не было того ажиотажа, игры уже не ждали как раньше, их воспринимали как просто ещё несколько игр на смартфон, не более. Окончательно разбил все мечты выход N96, который также не обладал 3D-ускорителем. Тогда единственным событием, которое люди ждали, оставался выход продвинутого файтинга ONE, который тоже не раз переносили. "Но ведь графика - это не главное, главное - геймплей", может быть скажете вы. Но и с геймплеем на N-Gage дела обстояли не так уж хорошо. Были просто нормальные игры, которые не назвать плохими, чем-то особенным являлась только потрясающая игра Reset Generation с оригинальной задумкой, правилами и онлайн-мультиплеером и Creatures of the Deep. К сожалению, двух игры мало, чтобы надолго заинтересовать людей, тем более что COTD из-за медленного прохождения многие забрасывали, а качество и стоимость интернет-соединения на телефоне не всем позволяла насладиться всеми прелестями Reset Generation. Наконец после долгих ожиданий, выходит ONE. Все в восторге, игру покупают даже многие любители халявы. Графика, даже не используя ускоритель, поражает воображение, особенно по сравнению со всем тем, что было на тот момент, да и есть сейчас. И вот, думают все, первый шаг развития N-Gage в правильном направлении. Дальше некоторое время мы снова не видим ничего особенного, разве что множество интересных анонсов. Asphalt 4, от которого ждали исправления ошибок третьей части, позже нам сообщают об NFS: Undercover, Tomb Raider Underworld, Pandemonium, Mega Monsters, Prince of Persia, Real Football 2009, Ghostwire, среди них были и Boom Blox, Monopoly. Также были и старые анонсы, например Yamake, Creebies. Это далеко не весь список. До конца 2008 вышли Boom Blox, Metal Gear Solid, Resident Evil: Degeneration и Crash Bandicoot Nitro Cart, которые многие приняли не слишком хорошо, хотя игры и были не такими уж плохими. Но анонсов осталось ещё куча, а при учете того, что эти игры анонсированы были ещё в 2008 и даже 2007 году, а новые разработчики по идее тоже должны были подключиться, все решили, что начало 2009 будет жарким, тем более что Nokia сама писала про "волну игр".

Наступил 2009 год, идет третий месяц, а вышло всего четыре игры - Asphalt 4: Elite Racing, DChoc Cafe Sudoku, Monopoly: Here & Now World Edition и Price of Persia. Ни одна игра не оправдала ожиданий, хотя правильней сказать, что под "волной" мы понимали не выпуск четырех хилых игр за два с половиной месяца. Выпускать такие не самые интересные игры при наличии более чем 20 анонсов очень странно. Складывается впечатление, что в Nokia не уверены, что за этот год с ними кто-то ещё будет сотрудничать и пытается раскидать уже имеющиеся анонсы на полтора-два года. Также можно подумать, что анонсом поддержки N-Gage на двух аппаратах E-серии Nokia пытается добавить ещё хоть сколько-нибудь юзеров своему сервису, что положение у них отчаянное, ведь изначально они очень категорично заявляли, что E-серия поддерживаться не будет. Дальше факты не лучше. Разработчики, например EA Mobile, явно не удовлетворены доходами с N-Gage-игр, иначе они не выпускали бы их для всех аппаратов на S60 3rd, а иногда и 4th Edition.

Далее вспомним, что Asphalt 3 был одной из самых продаваемых игр на N-Gage за все прошедшее время. По идее после такого успеха Gameloft должен был активнее заняться N-Gage-играми, и следующий Asphalt должен был стать не тем, чем он получился, а хорошей игрой. А если Gameloft не старается, в то время, как его игра самая продаваемая, значит даже доходы с самой продаваемой игры не устраивают разработчиков. Что же тогда говорить о других разработчиках, игры которых лишь изредка поднимались в пятерку самых продаваемых? ►

Врядли они захотят дальше работать с N-Gage.

Продолжим... В предыдущий год три N-Gage игры победили на International Mobile Games Award (imgawards.com) - "Лучшее 3D" - ONE, "Лучший геймплей" - Dirk Dagger, "Выбор операторов" и Гранд-при - Metal Gear Solid Mobile. Что мы имеем в этом году? Ни одной игры на N-Gage, только в номинантах были три - Melokey, Dance Fabulous и Ghostwire... Из анонсов также есть Mega Monsters, демо-версия которой в 2006 победила в номинации "Лучшее 3D", но то был 2006 год, а на дворе 2009. К тому же такие проекты, как Bioshock Mobile и Real Racing, пока обходят N-Gage стороной, а в будущем к ней врядли вернуться. Разработчики в первую очередь маниакально заинтересованы iPhone, это и понятно, ведь благодаря рекламной кампании, когда бумажками с рекламой чуда от Apple были даже все улицы завалены, iPhone купило огромное количество людей в России, а в Европе он чуть ли не у каждого. Да и простора для дизайнерских фантазий там намного больше, ибо графические возможности iPhone равны возможностям смартфонов Nokia с ускорителем, но с одним маленьким отличием - на iPhone они используются.

А вот с N-Gage дела обстоят не так уж радужно.. Изначально её репутация была подпорчена переносами даты запуска, потом отказом от ускорителя, не слишком удачными играми, в большинстве своем проигрывающими играм на оригинальной N-Gage. Да, есть хорошие игры, но хорошие они иногда с натяжкой и то относительно Java. Реально хороших игр, в которые можно играть неделями и не уставать от них, максимум три, но COTD многие забрасывают из-за того, что иногда какие-то квестовые предметы найти просто не получается, Reset Generation не всем понятен и не все могут играть в онлайн, а ONE просто не может брать на себя ответственность за все остальные 29 игр. Можно вспомнить ещё Metal Gear Solid, но он понравится скорее только фанатам оригиналов на PS. А что до остальных игр, то они не лишние, вовсе нет, но количество казуалок, головоломок и аркад не должно превосходить количество серьезных игр, больших игр. Boom Blox хорошая игра, но только в перерыве между, например, ONE и MGS, а сейчас ситуация такова, что в ONE и MGS люди играют в перерывах между пятеркой игр типа Sudoku, Solitaire, Tetris и тому подобных. И это очень плачевно, ведь при таком раскладе N-Gage если и продержится год-два, то это будут два года медленного затухания.

На мой взгляд, Nokia серьезно ошиблась, когда решила, что N73 очень популярен и решила начать запускать N-Gage именно на нем. Отталкиваясь от N73, Nokia отказалась от ускорителя в N81, N78, а дальше и в других смартфонах. А теперь получается, что N73 не собираются официально добавлять в поддержку, то есть он был лишним в том ряду, а отталкиваясь от его популярности и распространенности, Nokia теперь его даже не использует. Но во времена разработки N-Gage 2.0 Nokia не предугадала это. Тогда она не знала, что теперь откажется от N73 для того, чтобы люди ради N-Gage покупали новые смартфоны. Но получилась полная глупость - из-за того, что когда-то ориентировались на N73, игры стали хуже, чем могли бы быть, в следствие этого покупка нового смартфона ради N-Gage никого не привлекает. А откажись Nokia от N73 ещё тогда, игры были бы на порядок лучше, и, скорее всего, ускоритель использовался бы куда как чаще и был бы добавлен в большинство смартфонов N-серии, а одно лишь наличие ускорителя привлекло бы людей к обновлению смартфона лучше, чем сейчас сервис N-Gage

Но у всего есть две стороны, и ситуация с N-Gage - не исключение. Если посмотреть на анонсы, ►

анонсы, то нас в этом году ждут такие игры как Tomb Raider, NFS, Yamake, Mega Monsters, Pandemonium, Real Football 2009, Rally Master Pro, Age of Empires III, Creebies, Worms World Party и многое другое, в том числе и аркады с логическими играми. Но где же все это, и когда оно появится, если за все прошедшее время вышло всего четыре игры, причем не самые лучшие? Почему Nokia не хочет выпустить побольше игр? Может быть дело в том, что сами разработчики этих игр не хотят выпускать игры так сразу, ждут пока накопится хоть ещё немного юзеров? Скорее всего, такие перерывы обоснованы ещё и тем, что если выпускать игры с маленькими перывами, то на каждую игру придется очень мало покупок, и поэтому игры выпускают с такой незавидной периодичностью.

Но как это будет отражаться на репутации платформы N-Gage и уверена ли Nokia в том, что заглянувший случайно потенциальный юзер не уйдет из-за маленького количества игр? Почему-то Nokia выбрала политику, полностью противоположную политике Apple. Игры на iPhone выходят часто и стабильно, и это привлекает людей, они видят, что игр много и будет ещё больше, а на N-Gage игр и так мало, да ещё и выходят редко. Думаю, что Nokia просто выжидает какого-то момента, и когда он наступит, игры будут появляться быстрее, чем мы будем успевать их проходить. На момент написания статьи игры все-таки стали появляться, пусть и не самые интересные, но если Nokia продолжит в таком же духе, то и более хорошие из анонсированных игр появятся уже в ближайшие месяцы два.

Если смотреть просто на анонсы, то все похоже на рассвет N-Gage, и, может быть, поддержка на E-серии и нескольких простых смартфонах не из N-серии пойдет на пользу, но реальность, где игры, причем не самые лучшие, выходят не так уж часто, больше указывает на закат. А решать вам - можно остаться с N-Gage ещё немного и увидеть самому - пойдут ли хорошие игры большими количествами, а за одно поддержать разработчиков, купив хотя бы две из них, а можно купить DS или PSP и лишь раз в месяц или два просматривать новости, дабы проверить, жива ли ещё N-Gage и, если да, то как у неё здоровье. Как и всегда, остается лишь ждать.

n-GAGE





Будущее мобильных устройств

Автор: Роман AleriF Савин

Если вы любите играть, то чем вы займетесь в метро, на перемене (или на уроке, это уж кто как) или, к примеру, в поезде? Не возьмете же вы с собой и так настрадавшуюся консоль? Кто потащит в дорогу Xbox, который со всей своей комплектацией весит несколько килограмм? Да и к чему его там подключать, не тащить же ещё и телевизор.. В большинстве случаев вы просто не найдете источника питания. Думаю, многие уже в уме ответили себе, что проще взять с собой PSP, DS или на крайний случай поиграться в простенькие одноразовые мобильные игры на Java или в игры для сматфонов и КПК, ведь среди них есть такая классика как Worms World Party, причем почти без изменений. Да и эмуляторы никто не отменял. В те же игры от GBA, NES и SEGA можно поиграть установив эмулятор, коих полно и на смартфонах, а играми для NES побаловаться можно даже на простых телефонах, не одаренных операционной системой. Портативные игры теперь уже очень широко распространены, возможность носить в кармане игры, которые, например на PSP, зачастую не уступают PS2, нравится многим. Про игры на DS можно тоже не рассказывать - на неё множество интереснейших проектов, в которых большую роль играет геймплей, хоть графикой они не всегда выделяются. А мобильные игры остаются тем, у кого времени не так уж много, ведь такие игры можно в любой момент начать и закончить - огромными уровнями с закрученным сюжетом они не выделяются. А если вы работаете, и вам по долгу службы надо постоянно писать отчеты в Excel, стоять графики и прочее, то ведь уже не все используют для этого громадные ноутбуки, ведь зачастую можно использовать для этих целей КПК или смартфон. Большинство программ для всех этих нужд на них уже есть.

Так вот если на все это посмотреть, то можно предположить, что в недалеком будущем именно карманные устройства останутся на рынке. Уже сейчас игры PSP можно вывести на экран телевизора, да и во многие телефоны, особенно позиционирующиеся производителем как камерофоны, добавлена возможность вывода изображения на экран, причем работает это во всех режимах, а не только при просмотре изображений или видео. Если все и дальше будет развиваться в таком направлении, то скоро можно будет, как и сейчас, играть в свои любимые игры где угодно. Кто захочет держать у себя дома огромный неподвижный ящик, если будет возможность играть в точно такие же игры, пользоваться теми же самыми программами, но при этом в любой момент отключить устройство от телевизора или монитора и продолжить игру, работу или просто общение в интернете уже в поездке, на прогулке и вообще где угодно. Пропать между переносными и домашними устройствами уже не так велика, и постепенно она будет не расширяться, а только уменьшаться. Что до ПК, то их карманные варианты, выполняющие большинство тех же самых функций есть уже давно, другое дело, что мощности пока немного не хватает. Далеко ли до PSP2? Её выход - вопрос нескольких лет. И, думаю, понятно, что графика там в очередной раз серьезно шагнет вперед, и вполне возможно, что она будет сравнима с нынешним Xbox 360. А ведь графика на Xbox 360 и PS3 хоть и не совершенна, но уже достигла такого уровня, что улучшать надо разве что сюжет, геймплей, управление, но не количество полигонов. Да, следующее поколение домашних приставок предложит нам, наверно, куда как более реалистичные спецэффекты, а может и новые средства управления, но будет ли все это так нужно?

Сейчас, на мой взгляд, мы живем в такое время, когда улучшать в принципе нечего. ►

Большинство игр сделаны по старым шаблонам и стандартным сюжетам. Меняются лишь некоторые слова и детали (и то не всегда) и циферки в списке технических характеристик. Остается лишь гонка графики, так как на оригинальность в последнее время разработчики акцент делать хоть и пытаются, но что-то явно делают не так, ибо оригинальность видится только в мелких деталях игры, а пора делать глобальные изменения, на которые ума пока не хватает. Возможно, конечно, что будущее за играми типа Kodu, где все будет создавать сам игрок, но смогут ли разработчики сделать много таких игр? Не думаю.

Так к чему я это все писал, спросите вы. А к тому, что изменять в игровом мире и мире информационных и коммуникационных технологий осталось только сами устройства, а делать можно двумя путями - уменьшать размер нынешних домашних до портативного, не урезая технические характеристики, либо улучшать характеристики нынешних портативных устройств, в том числе телефонов, смартфонов, КПК и прочих "умных". Стоит отметить, что если наши Xbox 360 и PS3 пока никто не уменьшает, то по второму пути производители сейчас двигаются куда как активнее. При этом КПК и смартфоны все больше становятся унифицированными устройствами по принципу "все-в-одном". Уже сейчас можно не покупать ноутбук, чтобы полноценно заниматься своими делами, будь то работа с графиками и отчетами или простые путешествия по интернету для общения и проверки новостей, а камеры на телефонах все прибавляют и прибавляют мегапиксели. Так почему бы им не стать ещё и игровыми устройствами? Те же Apple предлагают большой ассортимент игр для iPhone, среди которых есть очень интересные и качественные игры, но iPhone не особо удобен в работе, особенно страдает набор текста. Nokia предлагает тоже довольно большой ассортимент хороших игр со своим сервисом N-Gage, а скоро выйдет N97, который обладает qwerty-клавиатурой, камерой 5Мрх и большим дисплеем, и к тому же будет поддерживать N-Gage. Игры, камера, мультимедиа, интернет, удобство. Таких устройств становится все больше, разве что аппараты на Windows Mobile не могут похвастаться разнообразием игр, но и это скоро исправят, так как сейчас производители КПК и коммуникаторов все больше делают уклон на развлечения, а не только на бизнес, как было раньше. Так чего же нам ждать в будущем, возможно не самом близком? Устройства, которые смогут удовлетворить большинство потребностей. Сейчас это делает компьютер, но в будущем мы скорее всего будем приходить, подключать телефон (хотя врядли это будет так называться) к большому монитору и использовать как компьютер, DVD-плеер, приставку, медиа-центр. А может будем с него звонить даже, хотя и GSM-связь в будущем скорее всего будет заменена сервисами типа Skype, ведь беспроводной интернет уже сейчас есть в большинстве крупных зданий и у многих дома, а в будущем, видимо, плата за него будет входить в стандартные коммунальные услуги. Осталось всего лишь увеличивать мощность этих устройств и разрешение дисплея, чтобы они тянули программы типа Photoshop и игры типа S.T.A.L.K.E.R. Думаю, что ждать сравнительно не долго и нынешнее поколение не успеет состариться и потерять ко всему этому интерес до появления таких устройств.

Конечно, для уж очень искушенных геймеров будут существовать домашние приставки, но этот сегмент рынка станет менее значительным. Да и домашние ПК станут нужны только людям, которые занимаются например чем-то таким, что требует больших мощностей, чем смогут предоставить портативные устройства, но для таких людей наверно будут офисы, а для повседневных нужд такие агрегаты использовать не будут.



Автор: Сергей Fe-Se-An Федченко

Моддинг - слово, достаточно распространённое в рунете и компьютерных журналах, хотя, заглянув в словарь, вы его и не найдете, и, наверное, уже никто и никогда не узнает, кем оно впервые было произнесено. Никто еще так и не придумал ясного определения для этого понятия, и у каждого, кто этим занимается, свое понимание его смысла и значения. И это вполне объяснимо. На некоторых форумах мы можем увидеть обсуждение изменения корпуса компьютера до неузнаваемости. На другом сайте – мы прочтём о модах к компьютерным играм. Всё это – моддинг. А в этой статье я расскажу о мобильном моддинге.

Мобильный моддинг – очень популярное и интересное занятие. Многие моддеры создают свои команды и делают совместные проекты. Многие из них становятся известными, как, например, первая в своем роде, JavaModsTeam, где работал и наш главный редактор Егор YourDestiny Толстой.

Самые известные моды на J2me – моды Gravity Defied. Много людей трудится над созданием новых треков, скинов для этой популярной игры. Созданы программы для редактирования уровней. Если вы интересуетесь созданием мода GD, посетите сайт <http://gdmods.alibom.net/>. Там вы найдёте абсолютно всю информацию по GD. Там же вы сможете скачать редактор треков и множество скинов. ►



Примеры скинов



Примеры трасс

Теперь перейдём к остальным модам.

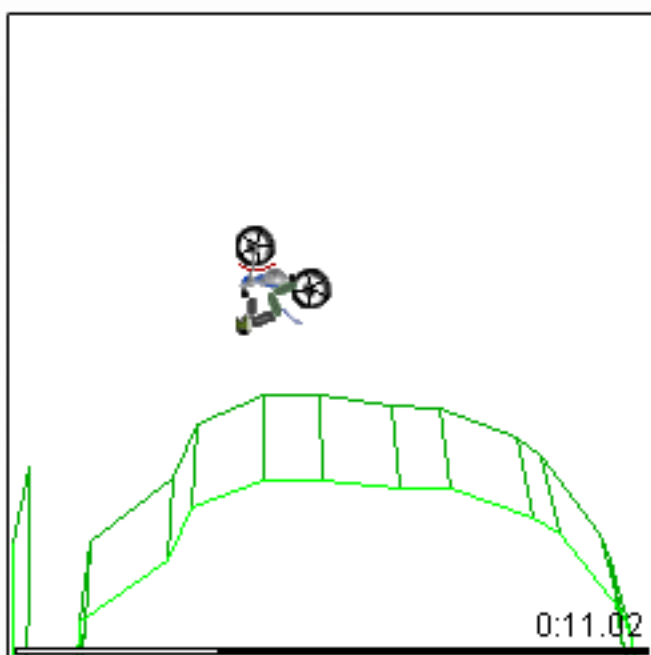
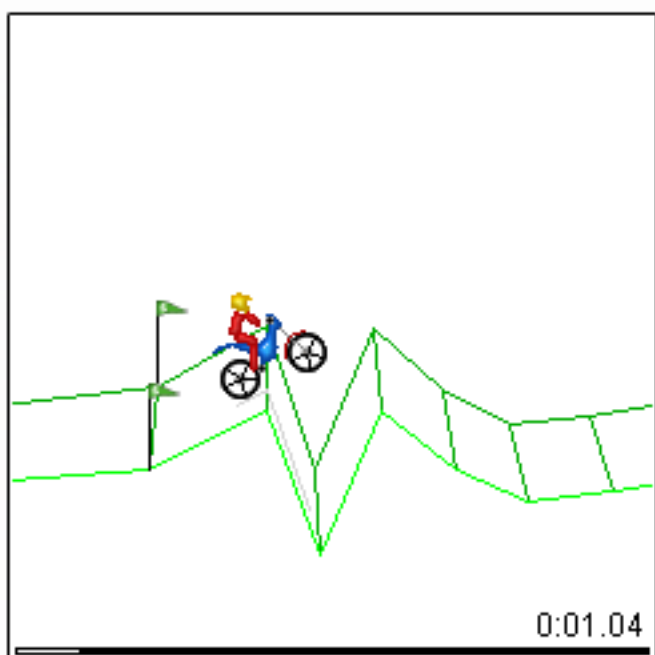
Простой графический мод можно сделать при помощи известных программ, предназначенных для работы с изображениями. Можно использовать Photoshop или даже Paint и IrfanView. Конечно, если вы хотите делать более сложные моды, вам понадобятся InClass Trans, WinHex и некоторые другие программы. ►



Автор: Алексей rayman(Савочкин)

Как быстро и легко изменить цвет гонщика в Gravity Defied при помощи Adobe PhotoShop:

1. Открываем файлы bluearm.png, bluebody.png, blueleg.png и helmet.png в Adobe PhotoShop;
2. Выбираем любую картинку, которая начинается на blue_, и жмём ctrl+u (hue/saturation);
3. Изменяем положение верхнего ползунка до тех пор, пока не добьёмся нужного нам цвета. (также можно немного поиграть и с настройками второго ползунка, но не стоит трогать третий);
4. Запоминаем данные настройки, жмём Ок и применяем их для других файлов начинающихся на blue_;
5. Выбираем файл helmet.png, снова жмём ctrl+u и выбираем настройки цветов для шлема (они не обязательно должны совпадать с настройками для тела гонщика);
6. Сохраняем все 4 файла в том же формате, в каком они были и до изменения, и перетаскиваем их в папку с игрой;
7. Наслаждаемся новым видом гонщика в игре;



Теперь перейдём к остальным модам.

Простой графический мод можно сделать при помощи известных программ, предназначенных для работы с изображениями. Можно использовать Photoshop или даже Paint и IrfanView. Конечно, если вы хотите делать более сложные моды, вам понадобятся InClass Trans, WinHex и некоторые другие программы.

Несколько лет назад YourDestiny и JavaModsTeam занималась очень сложными модами на Java. В их работах были не только графические и звуковые изменения, но и системные. JMT стала автором таких модов как CS - World Tournament, World Rally Championship (MOD), Dominion: Russian Company 2 (RealEffects) и других.

В настоящее время я занимаюсь моддингом Java-игр. Начал заниматься этим сравнительно недавно: с весны 2008г. Некоторые мои работы вам уже известны. Я стараюсь выпускать довольно таки качественные моды. В данный момент работаю над проектом Best Graphic Edition, который направлен на улучшение графики в 3D Java-играх. И этот проект доказывает, что графика в мобильных играх может быть по-настоящему хорошей! В качестве примера приведу первую игру в BGE (Best Graphic Edition).

Название: Counter Strike Best Graphic Edition

Версия: 1.4.1

Выпущена: 25.12.08 в New Year Three Games Pack

Перед вами игра, которую обычным модом не назовёшь. Это по-прежнему Micro Counter Strike, но с проработанной и во много раз улучшенной графикой. Я работал только с графикой, создавая высококачественные текстуры. При таком разрешении вы сможете без усилия прочитать надписи, которые есть на некоторых объектах, и забыть о квадратах!



Обычная версия



BGE



Обычная версия



BGE

Как видите, игра графически стала намного лучше по сравнению со старой версией.

Counter Strike BGE был выпущен вместе с двумя играми в New Year Three Games Pack, новогоднем выпуске модов. Вместо него я планировал выпустить другую игру. Но она получалась некрасивой и неиграбельной. Поэтому пришлось выдумывать что-то новенькое и необычное, что могло порадовать игроков на Новый Год! И придумал! Игра действительно была радостно встречена Ява-геймерами.

Но эту игру может позволить себе, к сожалению, не каждый. На некоторых телефонах игра может не работать из-за своего объёма (примерно 4mb). На некоторых – иногда зависать. На других же – идёт без зависаний и прочих багов. Например на моём Sony Ericsson k790i она работает так же, как и обычная версия.

Итак, моя статья подошла к концу. Если вас заинтересовали мои работы, вы сможете скачать их на моём сайте: <http://fe-se-an.ucoz.ru/>. Всего доброго!

Paris Nights

После интервью на ТВ, когда вас сфотографировали, пока вы не нажали 5 вам будут "течь" деньги!

У Эйфелевой башни справа стоит торговец дешевыми книгами для прокачки профессий.

~ichi~

**Spring Break Fever**

Открыть читменю - *1973

ammiakk

**Wolfenstein RPG**

Чит меню-жмём 0 затем 3666

STRELOK

Galaxy on Fire 2

1. Если не станции одновременно нажать "влево" и "вправо", камера прекратит крутиться.
2. Если у вас есть возможность совершать путешествия в любую точку галактики, то при перемещении с этой возмодностью , пока корабль не улетел, нажмите "0". Камера будет от корабля, будет видно станцию в 45-50 км.
3. Если на астероиде нажать "3", камера немного отдалится
4. Когда перемещаешься с двигателем бергера, можно не лететь в эту "дыру", а повернуть в сторону, это будет выглядеть так, как будто корабль вошел в занос и развернулся!

Alex731

**Platinum Sudoku 2**

В главном меню #1379# - открыть все локации

Setter No

**Zombie Infection**

в главном меню нажмите #1979 - вылезет строка debug- в ней можно изменить уровень сложности, при нажатии 1 - прибавятся деньги(вроде нужно потом на 1 нажимать ,когда игра стоит на паузе одно нажатие -1000 и так до бесконечности ,во время игры нажмёте 1 - будет режим бога.

STRELOK

Stuntman Car 99 Tracks

Во время игры 20*# - пройти трек (5 звезд)

Setter No

Table Football

Простой способ забивания голов. Даём пас вратарю. Затем быстро нажимаем 6 и наблюдаем, как мяч летит через всё поле и, скорее всего (70%), попадает в ворота.

В **K-Rally** если ввести в качестве имени нового профиля MRROOT, то вместо всех машин будут бегать человечки. Если ввести MRDUDE, то все снова вернется на свои места. Также если ввести в качестве имени RUSTY или DRILL, то среди доступных аватаров появятся персонажи игры Super Miners - Rusty и Dr.Drill

AleriF



9 игр, в которые стоит поиграть

Galaxy on Fire 2



Приключенческая космическая игра экстракласса с грандиозными сражениями, увлекательным сюжетом и продолжительным геймплеем!

9,5

High Speed 3D



Мир скорости, мир стрит-рейсинга, визуальные эффекты. И все это в Вашем мобильном!

8,5

HoW: Nanowarrior



Война и в будущем останется войной. Ощути все прелести нано-костюма прямо на себе!

9,0

GISH



Самая необычная мобильная игра в мире, с самым необычным движком! Множество геймплейных фишек.

9,0

Paris Nights



Живите в Париже, теперь все в ваших руках! Воплотите все ваши мечты в реальность.

8,0

Wolfenstein RPG



Спаси мир, нарушив дьявольские планы Axis Army. Огромное количество шуток скрасит прохождение игры.

8,5

Sola-Rola



Замечательная игра. Замечательный движок. Замечательный юмор. Всё это есть в Sola-Rola.

9,5

Anrufen Online



Великолепная MMORPG для Symbian. Достаточно большой выбор действий.

7,0

Devils and Demons



Достаточно загадочная РПГ, в не менее загадочном мире. 3 персонажа и большое количество магии...

8,0



Расскажите о компании IgFun, разработчике Bioshock Mobile. Какие игры они уже выпустили, какие планируют. вашего героя. С самого начала нам не удастся увидеть все прелести игры, т.к. игра предлагает обучение (давним фанатам серии это обучение ни к чему, а новичкам в самый раз). И только уже затем мы сможем побродить по миру, о котором стоит сказать несколько слов.

-19Xardas91

Студия образована из бывшей Indiagames в 2007 году. Компания ориентирована на европейский и американский рынки, может быть поэтому ее игры не столь известны у нас. Себя преподносит, как входящую в топ-10 разработчиков мобильных игр, в чем я позволю себе усомниться, так как пока что особой культурной ценности ее игры не несут. Разработчики очень гордятся большим количеством игр, выпущенных по голливудским лицензиям.

Выпущенные игры: Bruce Lee - Iron Fist, Predator - The Duel, Predator - The Duel 3D, Rush Hour 3, Godzilla, The Office, Journey to the Center of the Earth, Movin Maze, Movin Maze 3D, Street Marbles, Flavor of Love, Mr. Snoozleberg, Pub Games, Curry in a Hurry, Terra Zone.

Что там с проектом Zone of Alienation?

-vasilev2

Не смотря на то, что в интернете появляется очень мало информации по данной игре, она по прежнему продолжает разрабатываться. По словам главного программиста, Zone of Alienation будет создаваться до тех пор, пока у него будет жив ноутбук. Остаётся лишь надеяться на то, что авторам удастся уменьшить потребление памяти телефоном. В остальном игра продвигается большими шагами. Если будет появляться какая-то информация по данной игре, вы всегда сможете её найти на сайте <http://stalker.alibom.net>

Что известно о планах Александра Петруся? Что за игры он разрабатывает еще?

-19Xardas91

Уже с лета ведется разработка High Speed 2, которая по замыслу разработчика должна стать ещё лучшей и при этом новой игрой, а не копией первой части с улучшенной графикой. Также Apetrus собирается покорить такие платформы как iPhone, N-Gage и Android, так что будущие игры возможно будут выходить сразу на все эти платформы. К тому же гонки - не единственный жанр, с которым Apetrus собирается работать.

Будет ли продолжение серии Asphalt от Gameloft? Что говорят разработчики?

-Double3

В данный момент разработчики по данному поводу ничего не говорят. Несмотря на то, что пока анонсов и подобной информации в интернете не появлялось, Asphalt 5 всё-таки может появиться рано или поздно. Объясняется это успехом серии. Серия Asphalt всегда была популярна на всех платформах и приносила большое количество денег. Поэтому Gameloft нет смысла прекращать разработку новых частей, тем самым уменьшая себе заработок.

Когда же все-таки выйдет GTAIV на телефоны?

-alexer

Пока рассчитывать не на что. Тем более на GTAIV. Конечно, выход GTA на мобильные устройства возможен, но что вы ожидаете? Полной 3D-графики и огромной сюжетной линии точно не будет. Максимум, на что можно рассчитывать на данный момент - игра в стиле GTA2 с банальным сюжетом и простеньким геймплеем. Что до Rockstar - пока лишь ходят слухи, что они готовят игру для мобильных устройств, но доверять им не стоит, лучше ждать официальных анонсов или играть в Car Jack Streets или Gangstar 2.

1. Как вы относитесь к взлому и незаконному распространению мобильных игр? Просто, все обычно ругают, но пользуются.

-19Xardas91

2. Мобильное пиратство до недавних пор являлось естественнейшим явлением, все получали все что хотели бесплатно и без проблем.

Но вот недавно, читая темы по таким играм как та же Galaxy on fire или RUSH, я узнаю, что люди сутками бьются над взломом игр и ничего толкового не получается. На моей памяти такое впервые.

И некоторые рашаются покупать их, некоторые начинают "чморить" эти игры.

Но значит ли это, что разработчики наконец-то задумались о качестве игр, конкурентоспособности и, наконец, продолжающемся очень долгое время пиратстве?

-Дынязавр

Явление вполне таки закономерное, особенно для нашей страны, где любят халяву во всех ее проявлениях. Тем более особых сложностей не возникает - потратил три доллара и выкладываешь на радость всем друзьям 500кб информации. Это не тиражирование болванок с хитами для PC. Вот отсюда и такой размах. Пока что ни один разработчик не придумал рабочий способ борьбы с "мобильным пиратством". Но, как показывают недавние Galaxy on Fire и R.U.S.H., разработчики начали "копать" в правильном направлении. Надеемся, что вскоре будут разработаны действительно хорошие методы борьбы с незаконным распространением и МТОГ против этого явления, мы считаем, что всякий труд должен получать соразмерную оплату. Ведь если от продажи обильного контента не будет выгоды - кто станет разрабатывать что-то сложнее элементарного тетриса? Ведь сейчас и цены небольшие - 2-10\$ за игру, любой может себе это позволить. А разработчикам появляется стимул совершенствоваться и придумывать что-то новое. В следующем номере, скорее всего, будет опубликована большая статья, в которой вопрос мобильного пиратства будет тщательно рассмотрен.

Здравствуйте, узнал о вашем журнале случайно по одной из ссылок на Galaxy on fire 2. Я давно прекратил искать журналы или сайты с обзорами игр java на русском языке, потому что все что находил уже давно не обновлялись, да и по тому виду, в котором они сохранились, и при жизни были не очень посещаемы. И тогда перешел на иностранные сайты.

Так вот в чем по вашему причина неудач ресурсов ваших предшественников?

Не боитесь ли повторить их участь и, если не секрет как собираетесь ее избежать?

Если у вас далеко идущие планы (на что я надеюсь), как вы себя ощущаете в роли единственного (насколько мне известно) серьезного обозревателя мобильных игр на территории РФ?

-Дынязавр

Что же, начну отвечать по порядку. Насколько я знаю, причина неудач наших предшественников донельзя банальна: это лень авторов. Вообще, именно журналов с обзорами мобильных игр было не так уж много. В то время рынок мобильных игр был слишком мал. Писать было особо не о чем. Ведь лишь в последнее время разработчики начали уделять достойное внимание мобильным играм. Теперь есть о чем писать. А когда есть о чем писать - то и работа нравится, забрасывать ее не хочется. Уже после первого номера МТОГ'a начало формироваться комьюнити его читателей, которое, как мы надеемся, со временем будет только расти, а значит, будет и для кого писать. Повторить их участь лично я практически не боюсь, потому что, как мне кажется, мы выбрали нужное время для того, чтобы начать публиковаться. На данный момент главное для нас - это именно вы, читатели, которые будут нас активно поддерживать. Планы на будущее у нас имеются. Через полгода-год я хочу попробовать связаться с известными в России журналами о ПК-играх и предложить им наше сотрудничество - выпускать МТОГ как дополнение к журналу. Но время покажет, нам пока что еще нужно набираться опыта. Уже радует то, что у нас появились достаточно неплохие связи с разработчиками игр, поэтому мы и радуем вас различными эксклюзивами. Насколько мне известно, мы не единственные обозреватели - сайтов, посвященных мобильным играм в последнее время появилось немало, здоровая конкуренция нам обеспечена. Но, все ж таки, эта ниша игровой прессы еще практически не раскрыта. Это мы и попробуем сделать.



Качай новые выпуски
журнала на mtoг.ru